차세대 게이머가 선택한 차세대 종합보험

GAME CHAMP

1998 1



송년 특집호
「야가미 이오리」 멋쟁이 브로마이드 증정

창간 특집
- ▷「장갑기병 보톰즈」 신화면 독점공개
- ▷오리지널 새턴판 「하우스 오브 데드」 최초공개
- ▷에닉스의 진짜 야심작 「헬로 찰리」 긴급입수
- ▷「패왕전설64」 필살 커맨드 신속공개
- ▷「모탈컴배트4」 극악 커맨드 대공개
- ▷PC용 「삼국지Ⅵ」 대거수록

하반기 챔프점수 당첨자/
창간 5주년 사은잔치 당첨자 발표

특별기획 N64 콘트롤러 만들기
합체로봇의 허와 실 파헤치기

제3회 철권3 전국 팀배틀 소식
남코사 협찬 「리베로그란데」 게임경진대회

집중공략
N64용 디디콩 레이싱

SS용 데빌사마나 소울해커즈
J리그 프로축구 클럽을 만들자2
X맨 VS 스파

PS용 아인핸더
크래쉬 밴디쿠트2
그랜스트림전기

내지부록

GAME POWER 1
SCOOP
배틀 포 배틀
삼국지 6
게임기 에뮬레이터의 모든 것
축구게임 벤치마크
무법사가 되는 방법 2

특별부록

Pretty Girl Fighter Data Book
CHAMP

정가 6,500원

ISSN 1227-7177

KRUSH KILL 'N DESTROY











KKND 익스트림(스페셜 에디션)
발매 기념 대고객 사은 이벤트!!

기존 KKND 게임을 구입하여 주신 분들께 감사드리며,
KKND 익스트림(스페셜 에디션)의 발매와 더불어
기존 KKND 게임을 가지고 계신 분들께
아래와 같이 대고객 사은행사를 하오니 많은 참여 바랍니다.

방　법 : 기존 KKND CD ROM을 행사지정 매장에 가져오시면 KKND 익스트림(스페셜 에디션)을 19,800원에 교환하여 드립니다.

기　간 : 게임 발매 후 한달간 (발매시기 문의처 참조)

행사매장 : 서울 용산터미널 상가 2층 애니미디어 직매장
서울 서초동 남부터미널 국제전자센타 9층 애니미디어 직매장
지방 광역시 애니미디어 거래점 (문의처 참조)

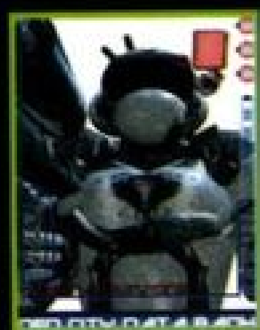
문 의 처 : 02)596-5811, 02)718-7883-4, 02)3465-0852

KKND 익스트림(스페셜 에디션)의 특징

- 무궁무진한 KAOS MODE
- 총50개 미션 (기존 30개 미션 + 신규 20개미션)
- 쉽고 향상된 멀티플레이어 맵
- 게임 진행 속도향상
- 향상된 인터페이스

KKND 익스트림 사용환경
Windows 95전용
Pentium 75이상
16MB RAM
2배속 CD-ROM 드라이브
1MB SVGA 그래픽 카드

ANIMEDIA 애니미디어
판매원:596-5811



서기 2010년
무인전투시스템과의 생존 전략
기계가 세상을 지배하는 날
용사여 깨어나라!
최강의 SF머드게임
"사이버존"(Cyber Zone)

유니텔, 나우누리, 하이텔 go cyber　천리안 go cz　인포샵 open

SAMSUNG
삼성영상사업단
A/S문의:(02)3458-1311


홀로 일어서는
외로운 혈투!
RPG 방식의
정통 아케이드!!!
INDICATE
인디케이트
판매원
CD타운(株)
TEL. 701-0044
공급원
SAMSUNG
삼성영상사업단


SEGA SATURN™
KDS
Korea Data Systems
(주)코리아데이타시스템스


꿈꾸는 당신. 이제
영화감독을 그 꿈을 실현할 때가 왔다!
영화감독이야기
영화감독 시뮬레이션
영화만들기 더이상 희망으로만 간직하지 않아도 된다.
영화감독 이야기를 통해
나만의 독특한 영화를 맘껏 만들어 보자
주인공 캐스팅에서부터 모든 제작이
나의 손에 의해서 이루어진다.
나의 손끝에서 오늘 불멸의 명작이 탄생할 것이다.
멜로에서 SF, 액션, 코메디 ,다큐멘트…
어떤 영화를 만들어볼까?
특 징
◆ 160명에 달하는 다양한 캐릭터 ◆ 리얼타임으로 전개되는 살아있는 캐릭터 ◆ 〈멜로〉〈인간애〉〈다큐멘트〉〈액션〉〈코메디〉〈서스펜스〉〈SF〉〈컬트〉〈장편영화〉 ◆ 제작한 영화와 그 평가에 의해 변하는 멀티 엔딩
◆ 각본, 기자재, 캐스팅, 스케줄관리, 연출 편집작업 ◆ 제작된 영화를 평론가들이 세밀하고 완벽하게 평가 ◆ 엔딩을 한 번 본후 자유롭게 원하는대로 촬영하는 시뮬레이션모드 삽입 ◆ TV출연, 결혼 등 다양한 이벤트
KSS
Media Entertainment Company
CD-ROM
완전한글화
통큰 TONGKUN
TEL (02)753 0278 FAX (02)318 0189
하이텔 · 천리안 · 나우누리 ID : TONGKUN
인터넷 ID : http://www.tongkun.com



SEGA®

"나는 보고말았어..."

이사온 첫날부터 들려오는 이상한 소리...
도대체 뭐 하는 거야?
살금살금 - 조용조용 - 쉿!
그 순간, 난 보고 말았어
근데 근데 ... 세상에 이게 뭐야
내가 갖고 싶던 그 게임기, 바로 새턴이잖아 ~



최고의 게임사양을 갖추고,
완벽한 A/S까지 보장받는 - KDS 세가새턴
바로 그 KDS 세가새턴의 매력에 아마 푹~~~ 빠지실겁니다.

• 판 매 원 : (주)두고정보통신 (컴마을)
• A / S : 두고 CNC 서비스(주)
• 수입원 : KDS (주)코리아 데이타 시스템스
S/W 사업팀
TEL 02)551-0574 ~6 FAX 02)551-0577

KDS
Korea Data Systems
(주)코리아데이타시스템스

GAME & DREAM
HICOM

최고의 게임을 가장 싸고 빠르게 ... Game & Dream HICOM



하이콤 게임 프라자

한남점 795-5765

하이콤 게임프라자만이 드리는 Big 이벤트 !!!



행사1
Big

자사제품 구매고객에게 에반게리온 고급 퍼즐을 드립니다.

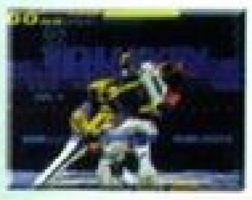
행사2
Big

방문 전고객에게 쥬센사요 및 판타랏사 포스터를 드립니다.

행사3
Big

한국형 새턴 발매기념 버추어-온 게임 CD증정



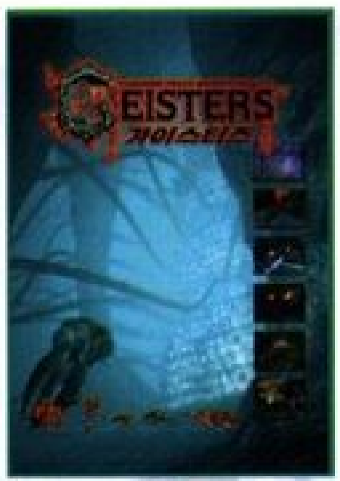


행사4
Big

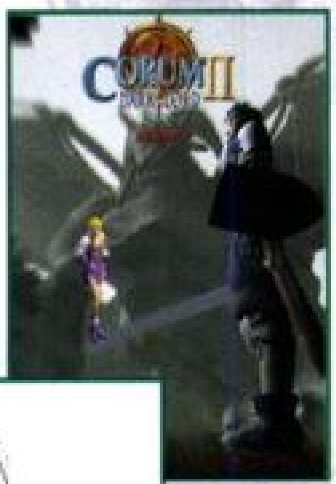
한국형 메가드라이브2 발매기념 한글화게임 무료증정



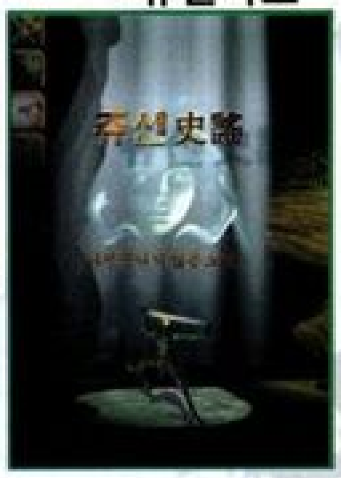
"하이콤이 게임시장을 주도합니다."



◀가이스터즈



◀코룸2



▼쥬센사요



◀에반게리온



하이콤게임프라자 연말 특별 가맹 켐페인!

기　간: 97년 11월 1일부터 12월 31일까지
대　상: 전국의 기존게임전문점 및 신규오픈점을 대상으로 합니다.
(선착순 50개점 한정)
심　사: 신청서 접수 후 본사에서 상권조사를 기초로 합니다.
(인구기준 1개점 선정)
문 의 처: 대)795-5765 직)796-3208(직접내사 환영)
※ 하이콤게임프라자 가맹신청서는
(140-210) 서울시 용산구 한남동 686-42 파크랜드 B/D
(주)하이콤 프라자 사업팀 담당자 앞
(팩스): 02) 793-2329, 02) 796-7484

특전1)기간중에는 가맹비 500만원을 받지않습니다.

특전2)가맹시 기념상품
(PC게임 30종 각 1개씩) 무료 증정

특전3)홍　보
-TV광고: 향후 (주)하이콤에서 근일간 실시 예정인 TV광고에 "하이콤게임프라자"를 홍보 할 예정입니다.
(12월중 - 에반게리온, 매가드라이브2, 코룸2 등 TV CF예정)
-유명5개게임잡지에 약도를 포함한 광고를 매월게재

특전4)초기 지원품 무상증정
(판매일지, 회원노트, 포스터, 폴리백 등 ...)

특전5)판촉물 무상 공급
-게임기 상품정보, 상품소개서, 카타로그, 판촉물등을 무상으로 받으실 수 있습니다.
(예: 게임 브로마이드, 에반게리온 T-셔츠, 에반게리온 캐릭터 달력 등)

특전6)판촉행사 무상 참가
-정기적, 수시적으로 실시하는 판촉행사 및 이벤트에 참여할 수 있습니다. (예: 점별 모니터 요원 선발대회, 게임 경진대회 등)

특전7)최저공급가
-(주)하이콤이 발매하는 PC게임, 가정용게임기기를 최저 가격으로 공급받으실 수 있습니다.

- 본 지원 내용과 관련하여 어떠한 명목으로도 귀점포는 비용을 부담하지 않습니다 -

게임, 게임기의 모든것 ——

하이콤 게임프라자

연말특전과 함께 여러분을 기다립니다!

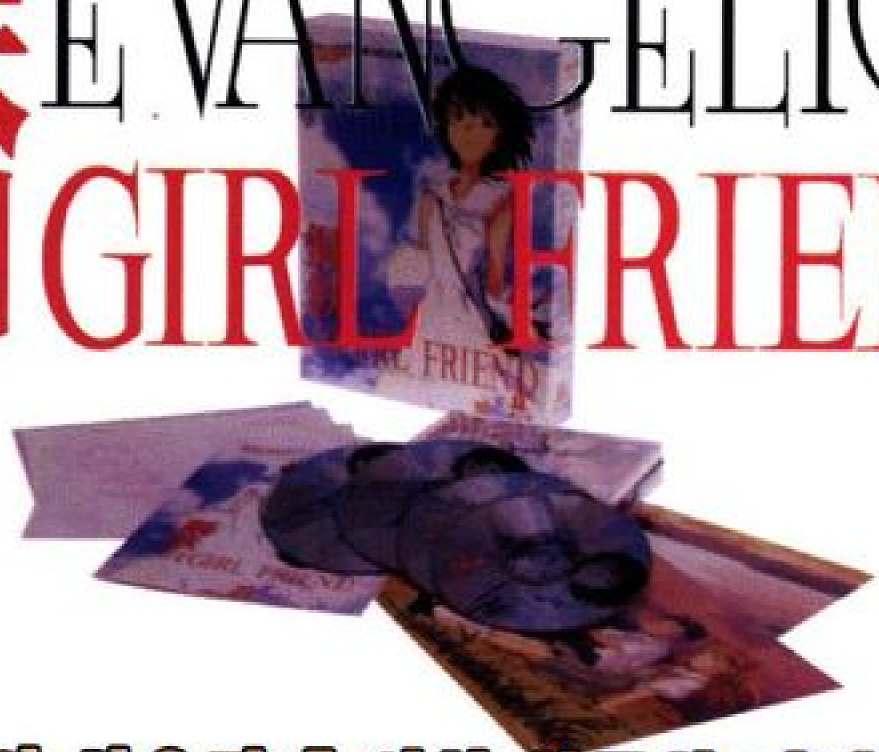
www.gndhicom.com
TEL:(02)795-5765
고객지원센터 080-795-5765
하이콤

GAME & DREAM
HICOM

PC게임 에반게리온의 광고입니다.

전혀 새로운 에반게리온과 만난다.

鋼鉄의 GIRL FRIEND
NEON GENESIS: EVANGELION



원작에 충실했습니다!!



국내 최고의 성우진에 의한 한글화 더빙 !

USER의 기대에 부응하기 위한 국내 최초, 최대의 호화 한글화 작업.
전혀 색다른 게임을 만나실 수 있습니다.

국내 유명 PC통신 투표를 통한 호화 캐스팅

- 이카리 신지 : 이 미자 (MBC나디아 "장" 역)
- 키리시마 마나 : 이 현선 (MBC 천사소녀 네티 "세인트" 역)
- 소류 아스카 랑그레이 : 정 미숙(투니버스 슬레이즈 "리나 임버스" 역)
- 카츠라기 미사토 : 최 덕희 (KBS달의요정 세일러문 "세라" 역)
- 카지 료우지 : 김 승준 (슬레이어즈 "제르가디스" 역)
- 스즈하라 토지 : 강 수진 (란마 1/2 "남자 란마" 역)
- 더빙, 편집 : 국내 유일한 만화 채널 "투니버스"

CPU	486DX4 100MHz 이상
메모리	16MB 이상
CD-ROM	4배속 이상
HDD	80MB 이상의 공간
해상도	640X480 이상의 16Bit칼라
SOUND	16Bit SOUND 카드

에반게리온 불법복제물 철저단속!

에반게리온PC게임을 불법으로 복제하는것은
법으로 금지되어있습니다.
불법복제를 하는것을 보신 분은 연락을 주십시요.
연락을 주시면 소정에 사례가 기다리고 있습니다.
신고처)02-795~5765(500-502)
Hitel : HICOMI 나우누리 : HICOMI
※ PC의경우 : 게시물 장소와 게시자
이름을 명기 해 주세요.

www.gndhicom.com
TEL:(02)795-5765
고객지원센터:080-795-5765
하이콤


한글화
12월발매
BulkSlash
벌크슬래쉬
캐릭터마다 준비되어있는 신감각의 연애슈팅 게임!!
실시간 랜더링에 의한 360° 회전가능!!
RPG를 가능케하는 각 캐릭터들의 레벨업!!
(주)우영시스템
서울시 강남구 신사동 582-10 계룡빌딩 3층
TEL:(02)3445-4854 FAX:(02)3445-4855
© HUDSON SOFT


한글화
12월발매
DUGUN DUGUN SEVEN
두근두근 7
© 1996 · 97 SUNSOFT
(주)우영시스템
서울시 강남구 신사동 582-10 계룡빌딩 3층
TEL:(02)3445-4854 FAX:(02)3445-4855
WOOYOUNG SYSTEM
확장램팩 사용 소프트
이 게임은 「세가새턴CD」와 「확장램팩」을 함께 사용하여 주시기 바랍니다.
「확장램팩」은 필요로 하는 모든 소프트에서 사용이 가능합니다.

삼국지 영구 보존판, 삼국지 컬렉션!

삼국지 시리즈의
메인그래픽 추가

CD음원의 오리지널
BGM 11곡 삽입으로
음악CD활용 가능

삼국지 시리즈의 발자취를 더듬는다. 삼국지 II, III, IV가 이 한 장의 CD속에 체계적으로 수록. 이제 새로이 단장되어 여러분께 다가가는 삼국지 컬렉션! 이 한 장의 CD로 여러분은 삼국지 매니아의 세계에 빠져들게 된다.

三國志 Collection



삼국지 II



삼국지 III

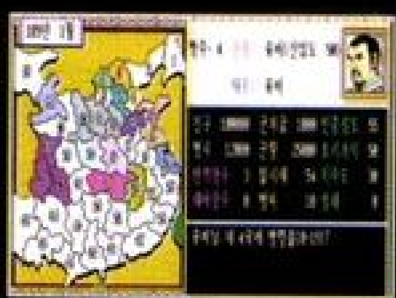


삼국지 IV

게임의 특색

삼국지 게임의 변화를 동시에 느껴볼 수 있는 새로운 형태의 게임

삼국지 2



1) 매복의 독, 구호탄랑 등의 계략요소 도입
2) 원군, 공동작전 등의 외교요소
3) 일기토, 복병 등 실전을 방불케하는 게임요소
4) 자기이름으로 군주 설정 가능
5) 6편의 각기 다른 시나리오로 진행되는 멀티시나리오 방식

삼국지 3



1) 적재적소의 인재 등용으로 효율적 조직운영 가능
2) 추가등록가능 장수 포함 약 500여명의 장수 운영
3) 국가단위 전략에서 도시단위 전략 구사로 보다 다양해진 전투모드
4) 8명까지 군주설정 가능, 바꿔가며 전략 구사 가능

삼국지 4



1) 번방의 이민족 등장
2) 협영장수를 이용, 일족으로 패권쟁취
3) 각 장수의 능력을 [특성]으로 개별적 표시
4) 멀티시나리오

KOEI®

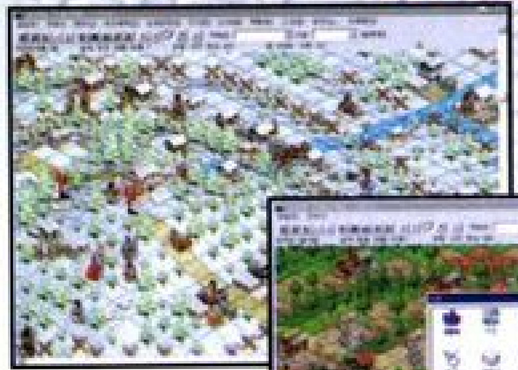
서울특별시 송파구 오금동 23-2 범아 BLDG 2층
TEL : (02)401-2531~2 FAX : (02)449-5367 A/S : (02)449-5364 http://www.bisco.co.kr

좋은게임 BISCO



천도 108성

일어서라! 진정한 영웅호걸들이여! 간신 고구의 토벌은 양산박 108 호걸들에게...





[수호전-천도 108성]은 108명의 호걸들의 활약을 그린 중국 최대의 전기 소설 [수호전]을 토대로한 전략 시뮬레이션 게임입니다. 12세기 중국 북송 말기를 무대로, 플레이어는 관리들에게 쫓기는 호걸의 한사람으로 등장하여, 나라를 어지럽히는 간신 고구 토벌을 목표로 요새를 선택, 호걸들을 설득하여 인재를 모으는 동시에 물자확보, 군비증가 등, 부국강병을 도모함으로써 간신 고구 토벌의 발판을 마련해야 합니다.

■ 특 색

❶ 자신만의 전략 요새를 건설!
초기에는 초라한 자신의 요새를 전략, 전술적 판단을 거듭하면서 양산박같은 대요새로 발전시켜 갑니다.

❷ 요새의 변화, 발전 모습은 리얼타임
전략 전술이 중요한 전투장면은 턴방식을 적용하여 리얼타임의 현장감과 턴 방식의 섬세함을 동시에 맛볼 수 있습니다.

❸ 맨 주먹으로 호랑이를 죽인 임충, 현자 사진, 괴력의 스님 노지심, 의리의 사나이 무송등 수호전을 처음 접하는 매니아들도 각 캐릭터의 인물정보를 살펴 봄으로써, 게임에 흠뻑 빠져들 수 있습니다.

❹ 플레이어가 지을수 있는 건물은 논밭, 어장등의 식량 생산시설, 요새와 함정, 대장간 등의 군사시설, 그 외에도 흥행장, 술집 등 다양하게 설정되어 있습니다.

절찬리 판매중

KOEI

서울특별시 송파구 오금동 23-2범아BLDG 2F · A/S : (02) 449-5364 · TEL : (02)401-2531~2 · FAX : (02)449-5367 http://www.bisco.co.kr

좋은게임 BISCO

무선게임기의 신화 - 캡틴

게임덩크가 탄생시킨 또 하나의 무선 게임기

- TV와 게임기가 무선으로 연결 작동
- 저렴한 가격에 게임매니아의 만족은 100% 충족
- 이 가격에 이만한 게임기를 보셨습니까!
- 다른 게임기와 꼭 비교해 보십시오
- 덩크가 만듭니다!
- 덩크는 플라스틱 케이스부터 **자체생산**을 통한 **원가절감**을 소비자에게 고스란히 돌려드리겠습니다

영상 · 음성
유 · 무선겸용



캡틴의 특징

- 패드에 있어서 타의 추종을 불허하는 **하이테크 6버튼 컨트롤러**
- RF단자 **금도금** 채택
- 3가지 혁신적인 다양한 칼라(검정, 노랑, 빨강)

Game Dunk®
17년 옹고집… 오직 게임기만 만드는 기업

덩크컴퓨터시스템
서울시 동작구 신대방동 686-4
TEL) 842-4606~7 FAX) 842-4606

게임기 게임편

소매가격과 중고가격 ☎ 700-3445

▶서울 · 경기도는 700-3445/ 기타지역은 700 앞에 (02)를 눌러주세요 ◀

☞원하시는 고유번호를 천천히 정확하게 눌러주십시요 ☜

고유번호	게임명	고유번호	게임명	고유번호	게임명	고유번호	게임명	고유번호	게임명
1011	브레스 오브 파이어 3	1028	킹오브 화이터즈 96	1044	타임 보칸 시리즈	1061	에반게리온 Ⅱ	1078	로도스도 전기 4
1012	낚시천국	1029	퍼즐 보블보블	1045	신세기 에반게리온	1062	쿼바디스 Ⅱ	1079	리얼 마작
1013	삼국지 Ⅳ 파워업 키트	1030	위닝 일레븐	1046	디지털 카드 라이브러리	1063	라스트 브론트스	1184	악마성
1014	풀리스 노스(터 베스트)	1031	디지털 리그야구	1047	데자에뚱 2	1064	글로본 화이터즈+램	1185	킹 96
1015	메이저 리그 베이스볼	1032	아몬드 코아	1048	슈퍼로봇 대전 F	1065	킹오브 화이터즈 96+램	1186	사무라이 4
1016	트리플 플레이 97	1033	공각 기동대	1049	썬더포스	1066	완전 중계야구 97	1187	메탈슬럭
1017	마블 슈퍼 히어로스	1034	퀴즈 무지개 마을에 기적	1050	무사도 열절	1067	랑크릿사 4	1188	루나더 실버스타
1018	프론트 미션 세컨드	1035	토발 2	1051	하급생	1068	와쿠와쿠 7	1189	테일즈 오브 환타지아
1019	틱틱스 오우거	1036	철권 2	1052	게임천국	1069	기동전함 나데스크	1190	마리오 R
1020	바이오 하자드 디렉티스 컷	1037	실황야구	1053	소닉잼	1070	창공 훈련대	1191	마리오 컬렉션
1021	에이스 컴뱃	1038	슈퍼로봇대전 F	1054	아웃트렌	1071	고에몽	1192	랑그릿사
1022	바이오 하자드	1039	화이널 환타지 틱틱스	1055	환타지존	1072	튜록	1193	샤이닝 포스 2
1023	두근두근 메모리얼	1040	악마성	1056	사라만다	1073	스타폭스	1194	동급생 2(한정판)
1024	크래쉬 벤티쿳	1041	뿌요뿌요	1057	마블 슈퍼 히어로즈	1074	실황야구		
1025	마리아 어프리에		SUN FOR SEGA NET	1058	가시안 히어로즈	1075	마리오 64		
1026	화이널 환타지 7	1042	젤드나 실드	1059	형사	1076	바람의 전설 제나두 Ⅱ		
1027	사가 프론티어	1043	기동전사 Z건담(후편)	1060	삼국지 4	1077	천외마경 Ⅰ		

고유번호	게임기 명칭	고유번호	게임기 명칭	고유번호	게임기 명칭	고유번호	게임기 명칭	고유번호	게임기 명칭
1001	미니컴보이 포켓	1002	미니 컴보이 구형	1003	울트라 64	1004	새턴	1005	플레이 스테이션

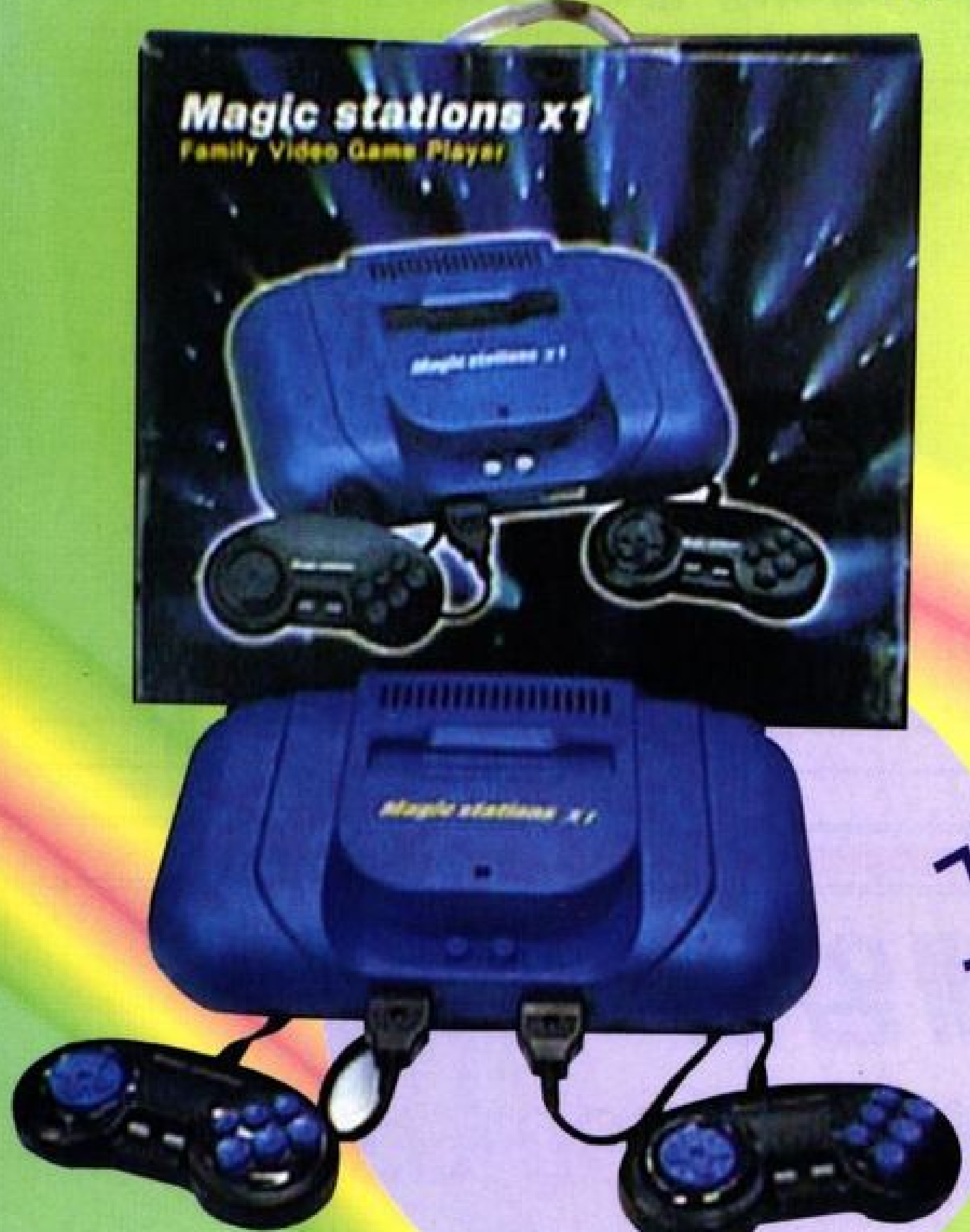
P.C 게임편

중고게임 유통가격 ☎ 700-3320

☞원하시는 고유번호를 천천히 정확하게 눌러주십시요 ☜

고유번호	중고게임명	고유번호	중고게임명	고유번호	중고게임명	고유번호	중고게임명	고유번호	중고게임명
1001	캠퍼스 러브 스토리	1028	제트 파이터 3	1046	오룡원	1065	퍼팩트 웨폰	1225	롤리팝
1010	아담	1029	파랜드 택틱스	1047	마법사가 되는 방법	1066	졸업 크로스월드	1215	X.S
1011	폴리크롬	1003	작은 신들의 전쟁	1048	그레이스톤 사가	1067	생사도	1209	에베루즈
1012	코룸	1031	사일런트 노바	1049	대항해시대 3	1068	어센던시	1224	청춘연가
1013	까꿍	1032	스크리머 2	1005	디스트럭션 더비	1069	대전략 마스터 컴뱃	1210	버추어 캅
1014	M.A.X	1033	마이트 앤 매직 영웅전 2	1050	무사도 열전	1007	NBA 라이브 97	1223	아랑전설 3
1015	피파 97	1034	슬램 앤 잼	1051	파이어 파이트	1070	맥 워리어 2	1218	협객 영웅전 3
1016	이노센트 투어	1035	무인도 이야기 3	1052	야만전사록	1071	워윈드	1211	미트퍼펫
1017	삼국지 5	1036	데이토나 U.S.A	1053	디스트월드 2	1008	전사 라이안	1216	어스 2140
1018	K.K.N.D	1037	삼국연의 2	1054	동급생 2	1009	배트맨 포레버	1222	인디펜던스 데이
1019	M.D.K	1038	유전자 전쟁	1056	창세기전 2	1072	톰레이더	1219	파이터
1002	레리 7	1039	헬로우 대통령	1057	그랑프리 2	1206	파랜드 스토리	1221	카르마
1021	하드라인	1004	신혼일기	1058	삼국지 공명전	1207	if-22 랩터	1212	백발유령전
1022	마이프렌드 쿠	1040	삼국지 영웅전	1059	뿌요뿌요 2	1213	버그투	1220	영웅전설 4
1023	팬저 드래곤	1041	레이맨 플러스	1006	팔여신 이야기 2	1227	다크레인	1078	파랜드 택틱스
1024	커맨드 앤 컨커 레드얼럿	1042	심콥터	1061	타임 코만도	1217	대전략 5	1079	임진록
1025	스파이 크래프트	1043	미해군 전투기 97	1062	헌터 헌티드	1208	도쿄 야화		
1026	디아블로	1044	파랜드 사가	1063	에너미 네이션	1226	듀크 뉴켐 3D		
1027	영웅전설 3	1045	짱구는 못말려	1064	워크래프트 2 미션 70	1214	로거스 알파		

열린게임



게임기 도매 전문점

각종 게임기 및 주변기기

게임 소프트웨어, 악세사리

전국 체인협력점 모집

게임기 도매 상담

신규 오픈 및 폐업 전문

확실한 A/S 보장(자체수리실 운영)

우수 협력업체 적극 지원

열린게임

TEL 02)707-2048 706-8585

FAX 02)707-2047

서울시 용산구 한강로 3가 2-8 나진상가 13동 라열 211, 212호



게임기·소프트웨어 캐릭터 전문매장

게임마스터/하비클럽

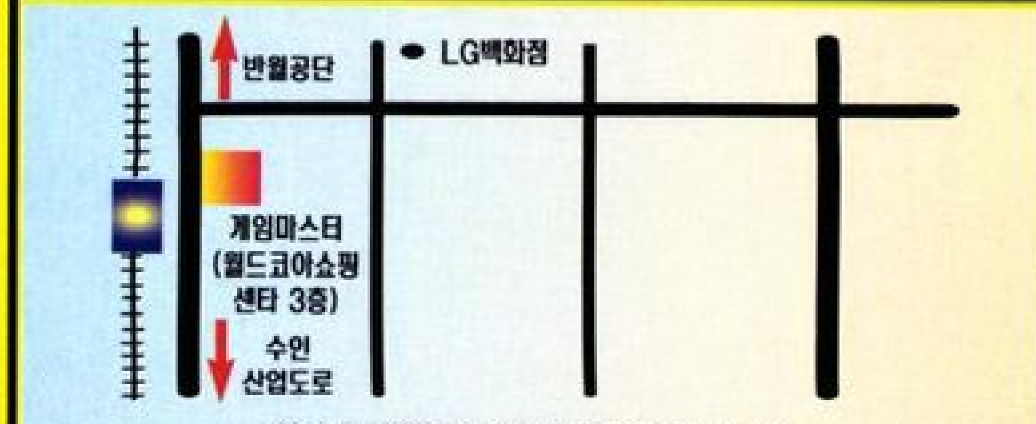
- ■중고 게임기 ·소프트 웨어 고가매입
- ■게임관련 전품목 최저가 판매
- ■사진·브로마이드·화보집·음악 전문취급
- ■개업 및 폐업문의 환영

안양 게임마스터 (0343-41-1365)



박달 삼거리에서 안양고 방향 좌측편 첫번째

안산 게임마스터 (0345-474-3884)



안산 중앙전철역 맞은편 월드코아쇼핑 3층

성남 현대게임마트 (0342-753-4360~1)



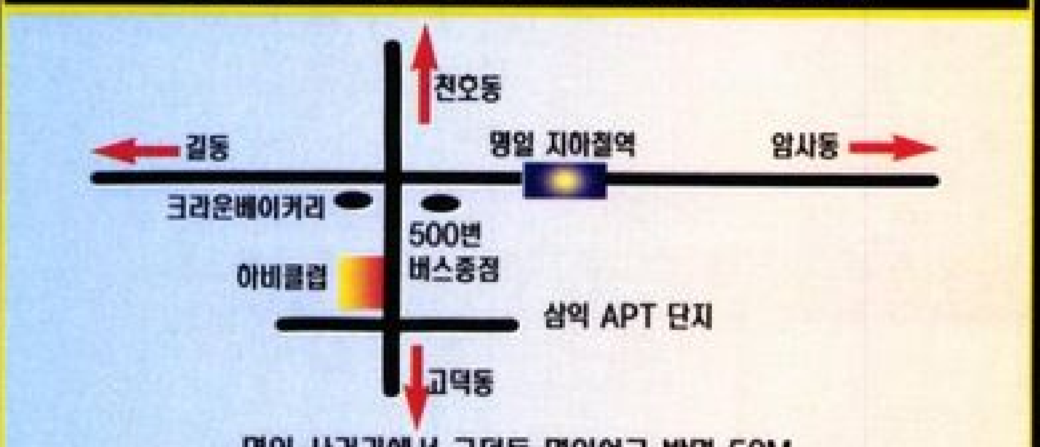
신흥 전철역 개찰구 왼편 첫번째 지하상가 매장

천안 게임마스터 (0417-555-1425)



천안역 지하상가 입구(역전 지하상가 89호)

명일동 하비클럽 (02-3426-8951)



명일 사거리에서 고덕동 명일여고 방면 50M

진주 하비클럽 (0591-43-2729)



금성로터리에서 진중학교 방면 200M

연신내 하비클럽 (02-387-8292)



연신내 지하철 수색, 성산대교 방향 우측편

절 취 선

오픈기념 무료 사은권

- 본 무료 교환권 지참시 1회 교환료(5,000원상당) 무료임
- 본 교환권은 연신내 하비클럽 및 명일동 매장에서만 사용 가능함


현대게임마트 전국체인점 모집
부산, 경남 유일의 총판점 지원업체-부산태원
태원의 문은 항상 열려있습니다!!
체인점 개설시 전폭적으로 지원하여 드립니다.
부산, 경남 최고의 게임유통과 최고의 A/S점
우수체인점 적극지원
축 오픈 게임마트 서면점 T.(051)807-8724
"무궁무진한 서비스를 제공합니다"
새턴 · 플레이스테이션
수리전문
T.(051)818-2890
오픈 및 겸업
전문상담
부산태원
부산시 부산진구 부전1동 52번지 창선빌딩 203호
TEL:(051)806-8968, 816-0640 FAX:(051)806-9697
부전역
병무청
부산태원
농협
부전

AB 電子

AB 전자

게임기 및 게임기 주변기기 전문점

킹카 911



킹카 911

152합 내장용



취급품목

- KING-CAR 911
- RF-CABLE
- MD AV CABLE(신형)
- MD AV CABLE(구형)
- FAMILY-PAD
- 001 PAD
- 게임기 수리용 자재 취급
- CABLE 주문 생산 판매
- KING-CAR 911(152합 내장)
- 2P AV CABLE
- 3P AV CABLE
- AUTO SWITCH BOX(FAMILY)
- MD PAD
- GOOD BOY PAD





AB 電子 | TEL: 032-679-8551~2 경기도 부천시 원미구 도당동 27-4호

대구 교동비디오 상사



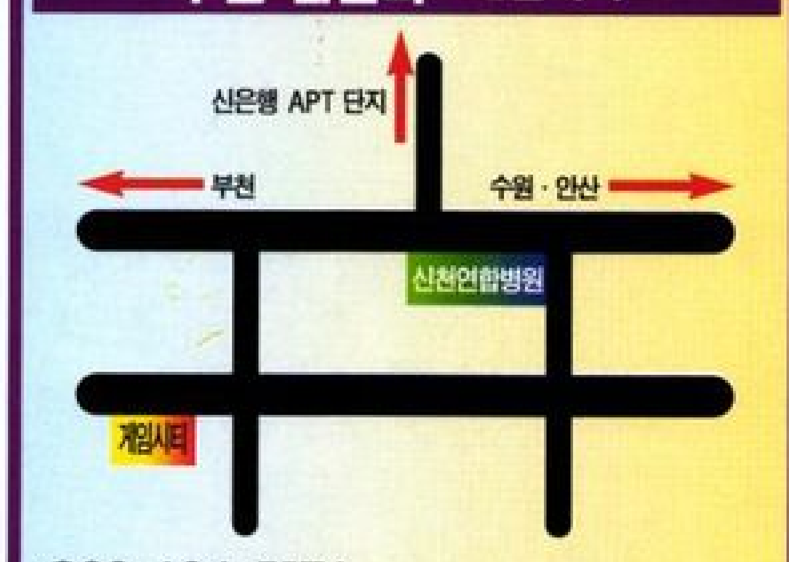
053-423-0953~4
011-826-8671, 012-480-2413

전주 '효성사'



0652-225-5444
011-654-5443, 012-684-5444

부천 신천리 '게임시티'



032-694-5176
011-778-5176, 015-273-5176



부산
홈게임 프라자
부산 경남의
도매 · 개업
전문 업체
현대 슈퍼컴보이
삼성 슈퍼 알라 보이
PC CD-ROM(S/W)
Microsoft Windows NT
PlayStation
P/S
S/S
N64
NINTENDO64
Tetris
(다양한 50여종의 종류)
미니 포켓
구형
신형
게임 캐릭터 대량 입하
COBRA
Game Machine
게임 주변기기 일체
각종 8BIT 게임기
모든 기종을 즉석에서 실비로 고쳐드립니다
철저한 AS전문
(P/S, S/S 전문)
051)647-1778
P/S, S/S, 미니컴보이 수리용, 부품용으로 매입
범일동 홈게임 프라자
교통부
부산진시장
현대백화점
육교
←부두세관
서면→
농협
조흥은행
범일 전철역
자성대공원
해운대
홈게임프라자
범일전화국
■주소:부산시 동구 범일 2동 611번지
■TEL:(051)645-2158~9
■FAX:647-1778
■울산점:(0522)96-2735
게임매장 개업상담

3만원이면



플레이스테이션 렌즈를 새것처럼

PlayStation

기존의 방식으로 렌즈수리를 할 경우 2~3개월 쓰면 그만이었고, 소리가 끊기거나 렌즈에서 소리가 나는 등 만족스럽지 못하였다. 그렇다고 새것으로 교환하면 8만원이나 드는데 광주게임천국에서 3만원이면 수리하여 새것처럼 오래 쓸수가 있다. 렌즈수리를 받게 됨과 동시에 회원이 되어, 2차수리부터는 회원가에 수리를 받게 된다. 처음 수리를 받게되는 비회원은 4만원의 수리비를 내야한다.

중고 게임기 구함

삼성새턴: 19만원까지
카마플스: 21만원까지
수퍼컴보이64: 19만원까지(팩/ 7만원까지)
세가새턴: 17만원까지
소니플스: 18만원까지

중고 게임기 교환

삼성세턴을 세가세턴으로: 무료
세턴을 플스로: 교환비 1만~2만원
플스를 세턴으로: 교환비 1만~3만원

광주게임천국

062)944-6321, 012-653-6321

■ 입금계좌

741-121-006604(광주은행) 유용자
637013-52-106297(농협) 류용자

■ 보낼곳

광주광역시 광산구 도산동 774-21 광주게임천국

갈아타는버스:
455, 365, 519, 554, 563, 635, 695, 705, 745, 915
송정리 종점에서 285, 583, 745번 갈아타고 3번째 정거장
(파랑새 예식장)



방학맞이
특별세일

부산 게임문화는 여기에서 시작된다

부산 게임천지

"부산 게임문화의 정도"

부산 게임천지는 항상 정품만을 취급하며 불법 복사 CD는
취급하지 않습니다. 게임 매니아 여러분의 만족도 100%를
위해 항상 최신게임으로 성원에 보답하겠습니다.

(불법복사 CD는 기계에 무리를 초래할수 있습니다)



통신판매(가격문의 입금확인 발송)

신탁은행 : 43104-1575703
농 협 : 915-12-131274
우 체 국 : 601054-0033127
예 금 주 : 안 종열



외환비자, 국민, BC, 위너스 및
은행신용카드 환영

문의전화:(051)647-1770,(051)634-3196

주소:부산시 남구 대연동 동성 하이타운

차세대 게임기 및 주변기기 완벽구비(전기종, 오리지날 스틱, 염가판매)


플스!
고로와 돌핀스가
펼치는 감동의 베이스볼
코믹 메이저는
매월 10일 가까운 서점에
서 찾아주세요.

닌텐도64, 새턴을 드립니다!!







메이저 #11,#12권 속에 들어있는
응모권을 붙여 아래 퀴즈의
정답과 같이 보내주세요.
추첨을 통해 닌텐도64,
플레이 스테이션,
새턴과 최신 IBM-PC게임 30개를
드립니다.

【문제】 감동의 베이스볼 코믹 메이저의 주인공은 OO



- 응모기간: 1998년 2월 25일까지(당일소인 유효)
- 응 모 처: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 (우)121-160
- 발　　표: 1998년 3월 10일 발행 게임챔프 4월호
  1998년 3월 9일 하이텔 01410 인포샵 CHAMP 공지란

- **시상내역: 고로상- 플레이스테이션 1대**
  시미즈상- 닌텐도64 1대
  토시야상- 새턴 1대
  행운상- 최신 IBM- PC게임 30명

- 응모권이 없는 엽서는 무효처리합니다.


에이리언 슬레이어
ALIEN SLAYER
우주의 심연 다가오는 죽음의 그림자 당신은 더 이상
꿈에서 깨어날 수 없다!!
1998년 1월 우주의 심연으로
당신을 초대합니다.
Created by
NORA
Division of DIGITAL IMPACT
nora.impact.co.kr

여기 최강의 액션과 서스펜스가 있다!!

어둠 속의 낯선 발자국
공포에 떠는 동료의 금속성 비명
깊은 곳에서 울려 퍼지는
에이리언의 거친 숨소리
모션 감지기의 숨가쁜 깜박임
이제 당신 차례가 왔다!







- 3D 입체 사운드를 이용한 청각적 플레이
- 플레이어의 숨통을 조이는 극도의 서스펜스
- 배틀모빌의 탑승으로 파워업 가능
- 서바이벌 게임이 가능한 멀티 플레이어 지원
- **PC통신망을 통한** 멀티 플레이 및 사용자 업그레이드

Pentium 120 Mhz • RAM 16Mb 이상
Modem 14,400bps 이상 • Windows95
DirectX5.0 • 640 × 480 • 65,000 Color

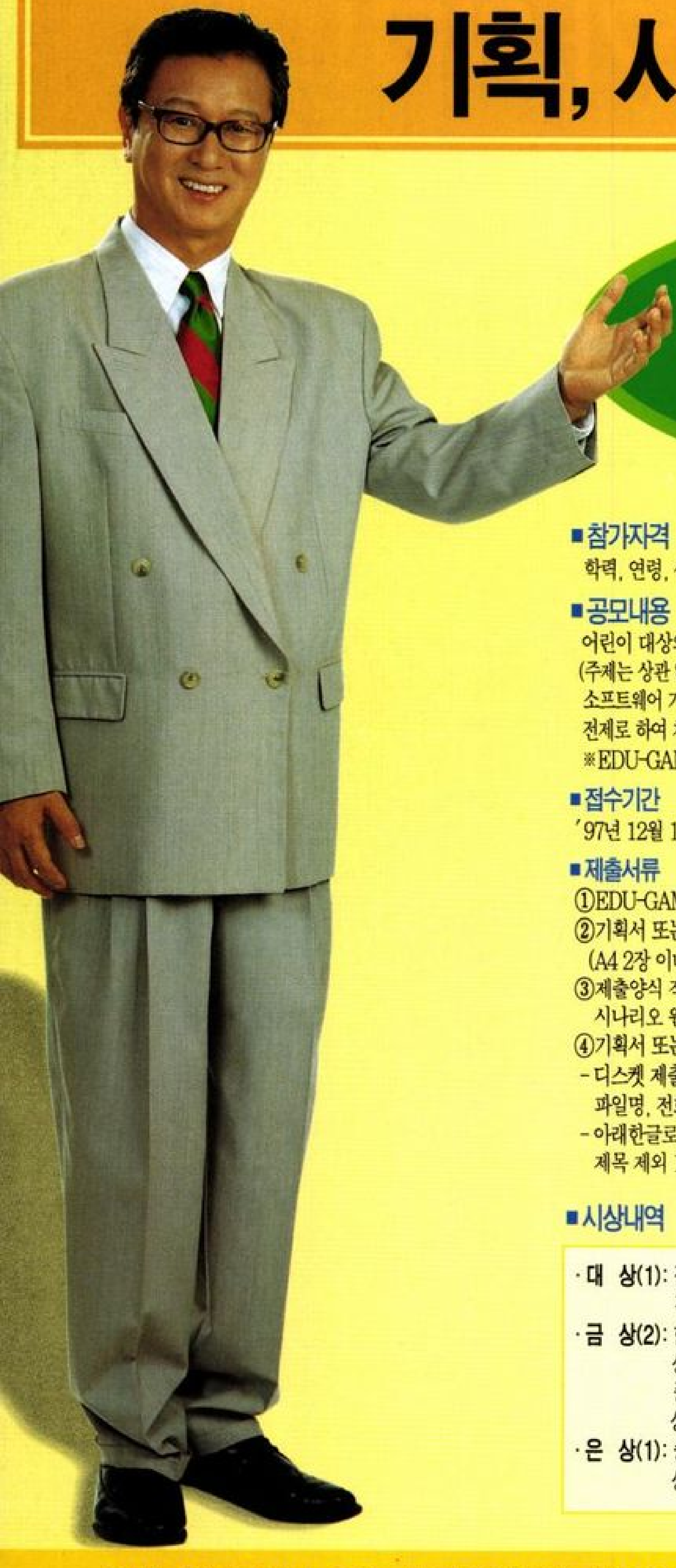
Produced by DIGITAL IMPACT Inc.

(주) 디지탈 임팩트
서울 강남구 논현동 215-17 불로빌딩 4층
TEL:(02)3443-4774, FAX:(02)548-7626

SOFT EXPO' 97 개최기념-

어린이 컴퓨터 전문 Learning Center--- COMKID®

제1회 EDU-GAME 소프트웨어 기획, 시나리오 공모전



어린이들의 멀티미디어 학습을
보다 재미있고 쉽게-
어린이를 위한 EDU-GAME 기획, 시나리오 공모전을 실시합니다.
관심있는 분은 누구나 다 응모하세요.

EDU-GAME 이란?
게임적 요소가 가미된
어린이 교육용 소프트웨어

■ 참가자격

학력, 연령, 성별 제한없음

■ 공모내용

어린이 대상의 EDU-GAME 기획, 시나리오
(주제는 상관 없으며, 게임적 요소가 가미된 어린이 교육용 소프트웨어 기획서 또는 시나리오로 작품화할 경우를 전제로 하여 치밀하게 구성, 작성요망/분량제한 없음)
※EDU-GAME SW 기획서 및 시나리오 작성법 참조

■ 접수기간

'97년 12월 10일 ~ '98년 2월 10일

■ 제출서류

①EDU-GAME 공모전 참가 신청서 1부
②기획서 또는 시나리오 요약서 1부
(A4 2장 이내/플로우차트도 가능)
③제출양식 작성요령서에 의거한 기획서 또는 시나리오 원본 (A4용지)
④기획서 또는 시나리오 원본이 담긴 디스켓 (3.5인치)
- 디스켓 제출시, 작성자 성명, 작품명, 파일명, 전화번호 명기바람.
- 아래한글로 작성바라며 글씨크기는 제목 제외 10point로 통일.

■ 시상 및 발표

'98년 2월 25일 (예정)

■ 신청서 교부 및 문의처

(우:137-070) 서울 서초구 서초동 1631-5
수복빌딩 6F (주)한양컴엔컴
전략사업팀 공모전 담당자 앞 (TEL:522-8955~7)
※자세한 사항은 컴키드 공모전 홈페이지 참고바람.
DownLoad(http://www.comkid.co.kr)

■ 접수방법

· 우편접수 (마감일자 소인유효)
· PC통신: 하이텔(ComKid), 천리안(comkid), 나우누리(comkids), 유니텔(comkid01)
· E-mail: hjyoon@comkid.co.kr

■ 기 타

· 응모시 주소, 나이, 이름(본명), 연락처(전화번호)를 명기바람.
· 제출된 모든 응모작품은 반환하지 않음.
· 입상작에 대한 저작권은 3년간 본 공모전 주관사 컴키드에 귀속됨.

■ 시상내역

· 대 상(1): 정보통신부장관 상장, 상금300만원, 펜티엄® Ⅱ 프로세서 탑재 PC
· 금 상(2): 한국정보문화센터 사무총장 상패, 상금 200만원, 펜티엄® Ⅱ 프로세서 탑재 PC
중앙일보 사장 상패, 상금200만원, 펜티엄® Ⅱ 프로세서 탑재 PC
· 은 상(1): 숭실대학교 총장 상패, 상금 100만원, 펜티엄® Ⅱ 프로세서 탑재 PC
· 동 상(2): 컴키드 사장 상패, 상금 50만원
· 특별상(1): 인텔코리아 사장 상패, 펜티엄® Ⅱ 프로세서 탑재 PC
· 입 상(5): 상패, 기념품

■ 주최: 정보통신부, SOFT EXPO '97 조직위원회

■ 주관: 컴키드, 한국정보문화센터, 중앙일보

■ 후원: 崇實大學校, KBS

■ 협찬: (주)인텔코리아 intel

CONTENTS

'1998. 1월호



이달의 챔프 표지는 그동안의 최신 대작 위주로 선별하던 것에서 탈피해 기존의 히트작 중 참신 공개되지 않았던 일러스트 중에서 뽑아 보기로 했다. 그래서 이번에 표지로 사용된 것이 바로 '킹 오브 파이터즈 '96'에서 이오리 팀의 일원이었던 하이데른과 레오나의 관록 사격 장면이다. 고된 사격 훈련을 받은 뒤에 얼굴은 조금 초췌해 보이지만 긔 색을 띤 레오나의 강렬한 눈빛이 보는 이들을 사로잡고 있다. 훈련에 있어서는 엄격하게 그녀의 자세를 교정해 주는 하이데른 또한 멋있어 보인다.

특별부록



미스니 파이터 데이터 북

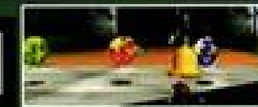


야가미 이오리 맛쌍이 브로마이드



비디오 게임정보 700-2377
불건전 정보신고 080-023-0113
305/508















전국 총판점

IBM PC 게임타워 INDEX







발행 겸 편집인 서은석
편집주간 조 신
챔프취재팀 팀장/송동석
김동욱, 이성철, 이재덕
박준선, 안명식, 구인경
객원기자/정학신, 최정희
통신원/정종진(일본), 최영철(미국), 이상미(프랑스)
챔프미술팀 팀장/정연미
신생하, 현은경
일러스트/정동석
에세스트/이정기획, C&C, 박진경
챔프기획팀 팀장/이상섭
유구현대리, 최정원대리, 임소미
김경미
제작팀 팀장/이정택
영업팀 팀장/임용찬
손용덕 대리, 정용규
광고팀 팀장/손대연
이연수, 김영진
관리팀 박영미, 김형영, 김미영
발행 (주)제우미디어
서울시 마포구 성수동 324-1
법정빌딩 5층
인쇄 (주)학원 프린테크
제본 가산실업
출력 (주)베스트 플러스
등록일자 1992. 10. 5
등록번호 라-5780
취재/미술 3142-6845
팩스 3142-6820

가격 및 정기구독 안내
가격/ 6,500원
1년 정기구독료/ 71,500원
광고, 영업, 정기구독/ 3142-6841
팩스/ 3142-0075

정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호
■서울은행 22108-2677906
■국민은행 822-01-0164-610
■농 협 033-01-168077
■외환은행 105-22-00360-9
■제일은행 325-20-262008
예금주 : (주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

자매지 PC CHAMP


八龍神伝説
8용신전설
폭풍의 전야처럼 조용히...
용신의 전설이 시작되려 하고 있다
눈을 뜨려 하고 있다
국산만화 '8용신전설' 본격 게임화!!!
고해상도(640*480) 6만5천컬러의 화려한 게임화면
풀 안티알리어싱에 의한 하이퀄리티의 그래픽
고해상도 오프닝, 엔딩 애니메이션
게임진행중 등장하는 여러 애니메이션 비쥬얼
기존의 R.P.G 의 틀을 깨는 새로운 시도들
(액션과 리얼타임을 강조한 색다른 전투신, 특수효과들)
원작자의 직접적인 제작참여
(원화제공, 감수등)
다이렉트X 5.0 사용, WINDOWS 95 전용게임
원작의 200% 초월, 진정한 8용신전설의 완성
(완결된 시나리오, 추가 캐릭터들, 밝혀지는 과거!)
주요대사 성우기용, 완벽한 대사처리
기억에 남을만한 한정판 3000부 예약판매!
<스페셜팩 내용물>
[게임CD 2장외, O.S.T, 특제 브로마이드, 캐릭터 손수건
라이브 공연 무료 초대권, 설정북, 특제 메뉴얼, T셔츠]
+
8용신전설의 제작에 사용된 RPG 메이커 제공!
국내최초! 게임음악 라이브공연 전국투어 예정!!
1월!!
[서울, 대전, 대구, 광주, 부산] 릴레이 라이브 공연!!
한정판 스페셜팩 예약을 받습니다.
문의 : 051)643-8444 FAX : 051)642-0496
하이텔, 천리안, 나우누리 ID : MIPS001
Game Development Team
한정판 가격 : 55,000원 [운송비 포함]
한정판은 예약한 분들에게만 선착순 판매합니다.
입금 은행구좌
예금주 : 밉스소프트웨어
부산은행 : 020-13-000348-8 대구은행 : 136-05-106093-001
동남은행 : 001-13-0011-564 국민은행 : 129-01-0016-415
조흥은행 : 403-01-150537 외환은행 : 050-22-01207-1 농협 : 905-12-197901
MIPS SOFTWARE

전시회참관 안내

AMUSE WORLD '97

WORLD AMUSEMENT MACHINES & ATTRACTION SHOW 1997

국제 게임기기 및 어트랙션 전시회

미래의 전략 문화사업,
국내최고 게임 마케이팅의 장에 여러분을 초대합니다.

1997.12.17~12.20 / 장소: 한국종합전시장**(KOEX)**

■ **주최**

- 한국영상오락물제작자협회(KAMMA), 한국종합전시장(KOEX), 한국방송공사(KBS), 서울신문사, 스포츠 서울
- ATTRACTION PAVILLION : 팬콤(PANCOM)

■ **후원**: 문화체육부

■ **참관문의처**

- AMUSE WORLD'97 사무국 : 02)253-6881/6882(KAMMA), 02)551-1126/1122(KOEX)
- ATTRACTION PAVILLION : 02)522-4200(PAN COM), 02)551-1126/1122(KOEX)

■ **관람 시간**: 10:00~17:00

■ **전시품목**

가정용 게임기 및 소프트웨어, PC게임 및 소프트웨어, 업소용게임 및 소프트웨어, 공원용게임 및 소프트웨어,
교육용 소프트웨어, 테마파크 시설물(온라인, 미니), 에니메이션, V/R 게임기, M/T게임기, 특수영상, 오디오기, 실내볼링 시설물,
실내골프 연습기, 서바이벌 게임기, 게임 및 테마파크 관련잡지, 가라오케, 쥬크박스(JUKE BOX),
기타 주변기기 및 부품(브라운관, 모니터, 조이스틱, 전원부, 게임기 케이스, 스피커, 내외장 부착물 및 부품, 악세사리)

http://www.koex.co.kr

PlayStation NINTENDO64 SEGASATURN **수리 전문점**

전문화, 차별화 선언

확고한 A/S를 위하여 판매는 않습니다!



최신 장비와 부품확보로 확실한 수리만 합니다!!

서울

게임 프러스

서울시 용산구 나진상가 13동 가열 212호
Tel: 02-704-2267

게임 매니아

부산시 부산진구 부전1동 52번지 창선빌딩 403호
Tel: 051-818-2890

부산



가정용 게임기에도 품위가 있다 - 스파지오

스파지오는—

- 완벽한 A/S를 보장합니다.
- 화면이 선명하고 음질은 깨끗합니다.
- 다양하고 재미있는 게임이 내장되어 있습니다.(64합~250합)
- 6버튼 패드를 채택하여 사용이 매우 편리합니다.
- 아름답고 산뜻한 외형을 자랑 합니다.

필코는—

- 철저한 A/S로 여러분의 불편을 덜어 드리겠습니다.
- 자신있는 기술력으로 모든 제품을 저렴하게 수리해 드립니다.
- 신용있는 영업력으로 신뢰를 약속합니다.
- 차기 상품 개발에 박차를 가하고 있습니다.
(16Bit 및 각종 조이스틱등등)

총판점 경남: 태원상사(051)805-8968 호남지역: 삼경유통(0652)85-2390
대전지역 한국 게임유통(042)636-8664

"전국총판 및 대리점을 모십니다."

문의전화: 032-679-2216~7 011-713-1786 이부장

필코 PHILLKO 경기도 부천시 오정구 고강본동 361번지 진성빌딩 2층 TEL. (032)679-2216~7



최신 게임중 엄선한 다양한 장르의
CD CHAMP 부록 게임을 한번씩만 책을 따라해도
게임에 대해 박식해 집니다.

신개념 게임 무크지를 경험해 보세요!



새로운 스타일의 100%
게임 공략전문 무크지 「공략 CD CHAMP」

공략 CD CHAMP는 이런 분들을 위해 태어났습니다.
이해하기 쉽고 자세한 공략, 공략 CD CHAMP가 전해 드립니다.

이런 분들은 「공략 CD CHAMP」를
꼭! 읽어 보세요

1. 게임은 재미있는데 게임 진행이 안되는 분
2. 기존 공략을 보고도 게임하기가 힘든 분
3. 좀더 심도있게 게임을 하고 싶은 분
4. 다양한 장르의 게임을 접하고 싶은 분
5. 어떤 게임을 구입해야 할지 망설이시는 분
6. 데모 파일이 너무 커서 다운로드 받지 못하시는 분
7. 게임지를 읽고 실망하시는 분
8. '난 게임에 소질이 없어' 라고 포기하시는 분

지금 서점에서 만나보실 수 있습니다.

게임별 컬러 브로마이드 맵 제공!!

구입문의 : 3142-6841

책이 없다구요? 가까운 총판으로 문의해 보세요.

서울지역/ 강남 영풍서 (02)554-3784 강동 도서 (02)471-2044 구로 대명서 (02)891-0622 도봉 센터서 (02)983-3900 동대문 지산 (02)245-3686 마포 진명서 (02)326-1866 서초 금비 (02)534-9075 송파 강화서 (02)416-5101 중구 수송서 (02)272-0803 성동 성지서 (02)457-2891 동포 자성서 (02)847-8702 관악 영우서 (02)816-1788 서대문 예전서 (02)357-6045 종로 한일 (02)737-3491 강서 영민도서 (02)697-7995 동작 관악서 (02)823-5121 **경기지역/** 인천 (주)인광서적 (032)884-0801 인천 중앙도서 (032)527-9350 부천 하나 (032)663-6467 김포 세종문고 (0341)981-2891 성남 한성도서 (0342)715-0066 수원 흥원도서 (0331)41-6300 광명 광명서 (02)897-6773 일산 대일종판 (0344)977-4427 안산 문일서적 (0345)402-3674 안양 성심서 (0343)66-3400 의정부 회룡도서 (0351)876-6304 평택 경기문고 (0333)53-0524 여주 이천 남강서적 (02)971-2236 구리 지구 (0346)551-0306 **경북지역/** 경주 동화서적 (0561)772-4108 구미 청운서점 (0546)461-7824 김천 꽃동산 (0547)434-5897 대구 영남도서 (053)423-9193 대구 예문도서 (053)421-8958 대구 경북 (053)428-3200 상주 제일 (0582)535-2377 안동 중로 (0571)53-7575 영주 대한 (0572)32-8590 점촌 동명 (0581)555-3547 포항 예서서점 (0562)73-4870 **경남지역/** 마산 태영서 (0551)44-7428 울산 녹수 (0522)49-4275 진주 센터 (0591)55-3991 충무 동아일보 (0557)43-5785 **부산지역/** 김해 북부서 (051)895-4841 부산(남구)조선 (051)756-2727 부산(북구)화목 (051)503-0154 부산(서구)진흥 (051)466-9386 부산 현대서 (051)467-8011 **충북지역/** 제천 경북 (0443)47-3816 청주 센터서적 (0431)60-9472 충주 문학서 (0441)847-2819 **충남지역/** 논산 보문 (0461)32-3156 대전 청람서 (042)254-6799 천안 화성서적 (0417)551-3073 **강원지역/** 강릉 명동서적 (0391)645-3361 삼척 명동서 (0397)72-4959 속초 동아 (0392)32-1555 원주 남부서적 (0371)731-8424 춘천 경복서점 (0361)241-2015 **전남지역/** 광주 승일 (062)225-9134 순천 일광서점 (0661)52-4414 여수 대양서적 (0662)62-2111 목포 현대서적 (0631)44-2711 전북, **제주지역/** 이리 대흥서적 (0653)52-3334 전주 세림 (0652)84-9884 제주 광장서점 (064)33-7030 군산 대흥서적 (0654)452-3434

JEJU MEDIA

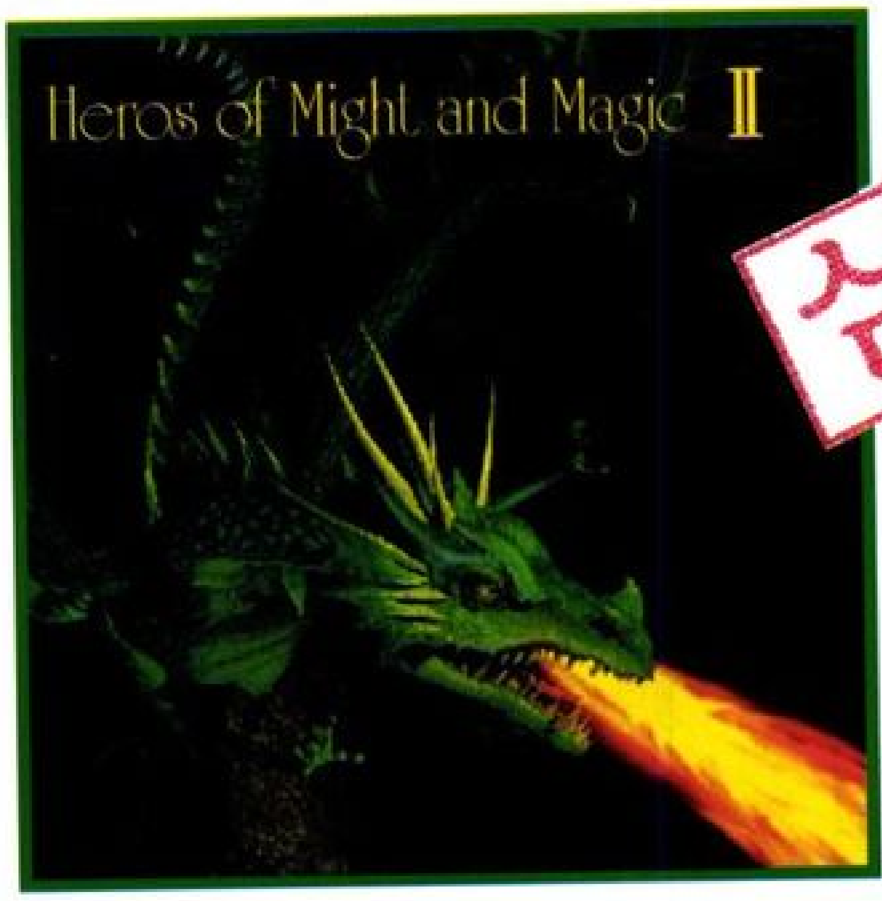
(주) 제우미디어

값 15,000원
(데모CD 2장 포함)

빅 보너스
시중가 35,000원

크리스마스 PC CHAMP가 드리는 마지막 찬스!

PC CHAMP 1월호에 금세기 최고의 턴 전략시뮬레이션 게임 「히어로즈 오브 마이트 앤 매직 2」 정품그냥 가져가세요!+ 보너스 α



심의필

한번 손에 잡으면 결코 놓칠 수 없는
중독성 아주 강한 게임!!

모뎀 플레이 가능!

개봉박두!
PC CHAMP
98년 1월호
12월 25일 발행
꼭 기대해주세요!

히어로즈 오브 마이트 앤 매직 2 이런 게임이다!

*롤플레잉의 명작 마이트 앤 매직 시리즈의 세계관을 턴방식 전략시뮬레이션에서 구현
*전략시뮬레이션에 롤플레잉성 가미
*영웅과 마법이 난무하는 판타지 전략시뮬레이션의 역작
*수십가지의 멀티시나리오가 존재하며 자신만의 시나리오와 맵 제작 가능

히어로즈 오브 마이트 앤 매직 2의 진가는 전세계인이 증명합니다!



PC GAMER Editors Choice

*인터넷을 비롯한 전세계 각 순위집계에서 10주 이상 인기차트 1위 랭킹!
*지금 현재도 전세계 인기차트 상위권에 오르고 있는 베스트셀러 게임!



5 Stars-Computer Gaming World

97년 12월 현재



또 있습니다

제 2부록

꼭 챙기세요.
「히어로즈 오브 마이트 앤 매직 2」외 PC CHAMP 1월호에서 드리는 또하나의 부록(?) 12월 25일 그 비밀이 밝혀집니다

KOREA INFOS

98년 일본 디지털 게임 산업 하향 추세 보일 듯

-'97 한국게임정보문화 세미나에서 하루히토 씨 밝혀-

문화체육부와 디지털 조선일보가 주최하고 KOGA가 주관한 「'97 한국게임정보문화세미나」가 지난 12월 5일 조선일보 대강당에서 개최됐다.

96년에 이어 두번째로 개최된 이번 세미나는 게임의 실제 응용 사례 및 제작기술 등의 발표를 통해 국내 게임제작 환경 발전에 기여한다는 취지로 일본의 게임 전문가와 업계 대표가 초청되어 게임 제작론과 게임의 미래에 대한 강연을 했으며 국내 게임개발 업계 대표 5인이 실제 제작기술에 대한 사례를 발표했다.

일본의 테마파크 컨설턴트이자 프로듀서인 하루히토 쓰지야(土屋晴仁) 씨는 「드래곤 퀘스트6」, 「파이널 판타지」, 「슈퍼마리오」 등 일본 유명 게임기의 게임 화면을 상영하고 '게임 프로듀서론'이라는 주제로 게임 프로듀서에 대한 소개를 가졌다. 이 자리에서 하루히토 씨는 "일본게임 시장은 그동안 PC보다는 게임기가 우선시되어 왔고 게임의 내용 또한 퇴폐적이고 판타지적인 소위 오타쿠 물로 대변되는 문화가 지배적이었다. 또한 회사가 적고 경영 능력이 부족해 하청 형식의 제작이 대부분이었기 때문에 열악한 환경이 이루어질 수밖에 없었다"고 비판하고 "98년을 기점으로 점차 일본의 디지털 게임 사업이 전체적으로 감소 추세에 들어설 것"이라고 내다봤다.

한편 '일본의 게임 산업'이라는 주제로 강연을 가진 '게임 대학'의 저자인 히라바야시 씨는 일본 게임 산업의 현재와 미래, 역사적 배경과 시장의 개요, 현재 주목받는 소프트, 앞으로 발전할 것으로 보이는 기술 및 컨셉트에 관한 내용을 소개했다.

이 외에도 이날 행사에는 '멀티 플랫폼 개발 기술(홍동희)', 'VR게임(서종한)', '모션 캡처(차승희)', '게임디자인 방법론(정재영)', '네트웍 게임 「개벽」' 등 각각의 주제로 국내 개발사 대표들이 강연을 하기도 했다.



현대전자, 불법 게임물 유통정화 캠페인 나서



현재전자는 음비법 시행 이후에도 밀수 및 복제로 게임 유통 시장을 혼탁하게 만드는 불법 제품 유통에 강력한 유통 정화 및 계도에 나섰다.

현대전자의 한 관계자는 "현대 컴보이64와 미니컴보이 등의 판매가 지난 몇년간 지속되어온 각종 불법 유통(밀수, 심의 미필) 및 복제 등의 열악한 시장 상황에서도 꾸준한 증가세를 보이고 있으나 계속되어진 일부 업자들의 불법 행위로 인해 가정용 게임 시장이 더 이상 방치할 수 없는 상황에 이르렀다"고 밝혔다.

이에 따라 현대전자는 용산 전자상가를 비롯한 각 게임 매장에 유통질서 확립을 위해 불법 제품 유통을 근절시키자는 내용의 협조 공문을 발송하고 있다.

이 협조문에는 97년 현재까지 유통되었거나 앞으로 수입이 예정되어 있는 제품에 대해 소비자 및 도소매 업주들에게 정식 유통회사의 마크가 들어있는 정품만을 사용해 정상적인 유통 질서 확립을 위해 관련자 모두의 협조를 구한다고 말했다.

◆ 문의처 : 현대전자 AM운영부(02-527-2584)

라이덴 파이터즈2 경진대회 여름방학에 열린다



라이덴의 국내 독점 유통사인 드림 아일랜드는 12월 발매 예정인 「라이덴 파이터즈2」의 홍보와 라이덴 시리즈를 사랑해 준 국내 매니어들을 위해 98년 7월 「라이덴 파이터즈2」의 경진대회를 개최한다. 「라이덴 파이터즈2」 경진대회의 참가비 또는 자격 조건은 전혀 없으며 학생 유저들의 많은 참여를 유도하기 위해 98년 여름방학 기간 중에 대회를 개최하기로 했다. 상품은 일본 세이부 개발 견학, 플레이 스테이션 등이 푸짐하게 마련되어 있으며 본선 진출자들에게는 전원 「라이덴 파이터즈2」의 전화카드를 선사한다. 대회에 관한 상세한 내용은 아래와 같다.

일 시 : 1998년 7월 24, 25(예선), 26일(결승)
장 소 : 제우스 게임센터(서울시 성북구 안암동 5가 102-67 정보빌딩 1, 2층)
상 품 : 대상 (1팀:2명) - 일본 세이부 개발 견학 방문(1박 2일)
1등 (1팀:2명) - 플레이 스테이션 각 1대씩
2등 (2팀:4명) - CD롬 드라이브 각 1대씩
3등 (2팀:4명) - 레이싱 게임용 핸들 각 1대씩
4등 (5팀:10명) - PS용 라이덴 DX 소프트 각 1개씩
5등 (5팀:10명) - 다마고치 각 1개씩

◆ 문의처 : 드림 아일랜드(02-268-0604)

정보문화센터, 게임 관련 이해의 장 마련

- 게임 세미나 12월 10일 개최 -

한국정보문화센터는 오는 12월 10일 전경련회관 대회의실에서 게임 세미나를 개최할 계획이다.

이번 세미나는 「미래의 청소년과 엔터테인먼트로서의 게임」이라는 주제로 좋은 게임을 만드는 방법, 전략시뮬레이션 게임 제작, 교육용 엔터테인먼트 개발, 엔터테인먼트와 가상현실 활용, 온라인 게임과 인터넷 게임 등 게임과 관련한 폭넓은 주제를 가지고 개최할 예정이다.

또한 제 1회 EDU-GAME 소프트웨어 기획 · 시나리오 공모전에 대한 설명회와 현업에 종사하고 있는 게임 전문가들의 게임제작 방법을 직접 소개하는 시간도 있어 컴퓨터 게임에 관심 있는 사람들에게 좋은 기회가 될 것이라고 관계자는 말했다.

한편 전경련회관 인근에 위치한 중소기업 여의도 종합전시장에서는 SOFT EXPO '97 전시회가 12월 10일부터 14일까지 4일간 개최, 특히 EDUTAINMENT관에서는 이벤트 기간동안 각종 PC게임 및 교육용 소프트웨어도 전시될 예정으로 있어 우리 나라 컴퓨터 게임의 현황과 발전 방향을 가늠해 볼 수 있는 좋은 자리가 될 것임을 예고했다.

◆ 문의처: 한국정보문화센터 문화사업팀 (02-3660-2541~5)

라디카 3행시로 PS를 잡아라!

미국 최대의 액정 게임기 메이커인 라디카(RADICA)의 다양한 액정 게임기를 국내 공급하게 된 수정통상은 라디카 상품의 국내 진출과 최근 유사품이 많이 유통되고 있는 릴 전자 낚시 게임기 시장에서 정

품 브랜드로서의 이미지 구축을 위해 PS타기 이벤트를 실시한다.

라 · 디 · 카라는 각각의 3글자로 시작되는 3행시를 관제엽서에 적어 게임챔프 라디카 3행시 짓기 담당자 앞으로 12월 30일까지 보내면 대상 1작품에게는 플레이 스테이션을 증정하는 것을 비롯해 기타 상품으로 국내에 아직 미발매된 라디카의 최신 액정 게임기를 증정한다.

＊보내실 곳 : 서울시 마포구 성수동 324-1 범경빌딩 5층
월간 게임챔프 라디카 3행시 이벤트 담당자 앞

◆ 문의처 : 수정통상(051-317-4417)

대상 1명	플레이 스테이션
최우수상 10명	라디카 월 전자 낚시 게임기
우수상 2명	라디카 탱크 및 잠수함
장려상 5명	라디카 골프

매직에 필적하는 '미들어스' 카드 게임 국내 상륙

트레이딩 카드 게이머들에게 더욱 다양한 종류의 게임을 제공하기 위하여 울트라 하비 (EQ GAMES CLUB)에서는 올 겨울방학을 맞아 국내에 도입될 대작 카드 게임 출시를 서두르고 있다.

이번에 출시되는 카드 게임은 국내 RPG플레이어나 판타지 매니어들에게 잘 알려져 있는 판타지 세계의 불후의 명작인 '반지전쟁 (Lord of the Lings)'을 배경으로 한 미들 어스 더 위저드(Middle-Earth: The Wizards)라는 카드 게임이다.

카드는 76장의 스타터 덱과 15장의 부스터로 구성되어 있으며 가격은 매직과 비슷한 수준이다. 희귀도는 고정, 보통, 특별 및 희귀로 나누어지고 매직처럼 2명 이상 즐길 수 있지만 혼자라도 플레이 할 수 있다는 점이 특이하다.

미들 어스의 유저 확산을 위해 위해 EQ GAMES CLUB에서는 겨울방학동안 서울을 비롯한 대도시에서 게임 설명회를 가질 예정이다. 설명회에 참가하지 못하는 유저를 위해 EQ GAMES CLUB에서는 우편이나 메일을 통해 게임에 대한 모든 것을 무료로 우송할 예정이다.

◆ 문의처 : 울트라 하비(EQ GAMES CLUB)
(02-3705-2919) (하이텔 ID : ulcl)



KOEX에서 즐기는 007대작전

나래이벤트기획은 오는 12월 25일부터 내년 1월 15일까지 삼성동 종합전시장(KOEX) 1층 태평양관에서 테마파크 게임관 「007 스파이 대작전」을 개장한다.

이 테마파크에 들어서면 '수류탄을 제거하라', '지구를 구하라', 'X파일을 제거하라', '007긴급 명령', '스파이 랠리', '미션 임파서블', '호버 크래프트' 등 영화에서나 볼 수 있는 12가지의 테마 공간에서 첨단 장비를 걸치고 스릴 넘치는 생존게임을 즐길 수 있는 다양한 모험이 가능하다.

또한 '스파이용품 전시관'에서는 방탄 섬유 · 의류 · 유리 · 차량, 펑크난 채 운행 가능한 타이어 등의 장비를 살펴보고 거짓말 탐지기와 음성변조 전화기, 레이저 등 각종 도청장치 및 팩스트랩 도청 방지 장치를 실연해 볼 수 있다고 한 관계자는 귀띔했다.

한편 이 행사에는 대부분 4명에서 30명까지 팀을 구성해 참가할 수 있는 테마 게임이 많기 때문에 가족이나 이웃과 함께 즐길 수 있으며 게임 성적에 따라 컴퓨터 · 자전거 · 무선호출기 · 인형 등 푸짐한 상품도 받게 된다. 그리고 전시관 측에서는 연말 연시를 맞아 하루 평균 1만명 이상의 입장객이 몰릴 것으로 예상되기 때문에 12월 10일부터 전화 예약을 받을 계획이라고 한다.

◆ 문의처 : 나래이벤트 기획(02-561-7671)

KDS, PC게임 사업 본격 시동

새턴으로 게임 사업에 본격 진출했던 KDS(Korea Data Systems)가 PC게임 사업으로 그 영역을 넓히고 있다.

KDS의 한 관계자에 의하면 현재 KDS가 판권을 확보한 타이틀은 「마법사가 되는 방법2」, 「WAR INC」, 「폭소 열차」, 「블랙 매직」, 「메시아」 등 총 20여 개에 이르고 있으며 국산 제품도 「8용신 전설」과 「파티마의 문양」 등 2개의 제품이 있는 것으로 알려졌다. 신생 업체가 이렇게 많은 타이틀을 유통하는 것은 매우 이례적인 일로 그만큼 자본력과 회전 능력이 있다는 것을 의미한다.

KDS의 관계자는 "앞으로 KDS가 유통할 게임은 고객들이 믿고 살 수 있도록 제품의 관리와 타이틀의 선정에 최선의 노력을 할 것"이라고 밝히고 "20여 개의 타이틀에는 각종 옵션을 강화, 각 제품 당 3,000개씩 한정판을 제작하여 부록을 제공할 예정인데 우선 「가제트」라는 게임 패키지 안에는 마우스 패드와 소설책, 연하장 등의 부록이 들어가게 되며 반다이 사의 타마고치와 같은 실시간 육성 시뮬레이션 게임 「엘펜리트」에는 캐릭터 인형이나 모자 등과 같은 부록을 제공할 예정"이라고 전했다.


엘펜리트

KDS는 결국 PC사업을 통해 단기적인 이익을 챙기기보다는 KDS의 제품 이미지를 심은 후 국내 개발사와의 연계로 유통사로서의 확고한 이미지를 심어 준다는 입장이다. 여기에 더해 자체 유통망인 「컴마을」이라는 매장을 십분 활용한다는 방침이다. KDS의 이러한 PC 시장 진출을 지켜보는 업계에서는 KDS가 빠른 속도로 대형 유통사의 대열에 설 것으로 내다보고 있다.

◆ 문의처 : 코리아데이터시스템즈(02-551-0574)

제 3회 철권3 팀배틀 대회 개최

게임챔프는 국내 격투게임 팀배틀 활성화를 위해 제 3회 철권3 팀배틀 대회를 개최합니다. 이번 대회는 특히 일본 남코사로부터 직접 상품을 협찬받아 국내에서는 구할 수 없는 오리지널 상품들을 유저 여러분에게 많이 증정할 예정입니다. 1등 상품은 플레이 스테이션 1대이며 기타 상품은 행사 당일 발표하겠습니다.

*신청 방법은 PC통신이나 우편으로 받을 예정이며 신청 시에는 팀명, 3명의 팀원 이름을 반드시 기입해 주십시오. (팀명은 가급적이면 6자 이내로)

★ 일 시 : 1997년 12월 20일(토) pm 1 : 30
〈본선은 12월 21일(일)〉
★ 장 소 : 게임센터 자유시간 (지하철 3호선 금호역 3번 출구 LG25 편의점 지하)
★ 참가비 : 12,000원 (3인 1조)
★ 경인지역 이외의 지방 참가자는 참가비 면제
★ 신청 방법 : ① PC통신 신청(12월 18일까지 나우콤-슬픈사슴, 하이텔-Go6588, 유니텔-samnim33)
② 우편 신청(12월 17일까지 게임챔프 철권3 팀배틀 담당자 앞)
★ 접수 시간 : 12월 20일(토) pm 1:30 ~ 2:00까지 (시간 엄수 바랍니다)
★ 대진표는 행사 당일 공개 추첨에 의해서 짜여집니다.



JAPAN INFOS

닌텐도, '게임보이'용 디지탈 카메라 개발



닌텐도는 자사의 휴대형 게임기인 '게임보이'에 연결되는 디지탈 카메라와 소형 프린터를 개발하여 내년 봄에 발매할 예정이라고 밝혔다.

이번에 개발된 디지탈 카메라는 기존의 사진기가 가지고 있는 간단한 기능은 물론 촬영한 인물의 얼굴 사진 데이터를 가공하여 게임의 캐릭터로서 이용하는 것도 가능하게 만들어 졌다. 따라서 종래와는 다른 게임을 즐길 수 있어 그동안 게임보이에 식상함을 느꼈던 유저층을 개척할 예정이다.

한편 디지탈 카메라는 렌즈가 부착된 카세트 타입으로 게임보이에 꽂아 사용할 수 있으며 게임기의 액정 모니터로 피사체를 확인한 후 조작보턴을 셔터 대신에 누르며, 화상 데이터는 약 30장 정도를 보존할 수 있다.그리고 전용 프린터에 접속하여 씰 사진을 만들거나 친구와 데이터를 교환하는 것도 가능하다.

세가 새턴 연말 이벤트 개시

작년 「크리스마스 나이츠」를 통해 유저들 사이에서 대 호평을 받았던 세가의 '새턴 연말 캠페인'이 올해도 펼쳐진다. 이번 캠페인은 11월 25일부터 1월 31일의 사이에 새턴 본체를 구입한 유저들에게 3가지 체험판 CD를 무료로 증정하는 것이다.



이 체험판 CD의 내용은 춘소프트의 기대작 「거리(街)」와 「샤이닝 포스 Ⅲ」, 「소닉R」 등 올 연말에서 내년 봄에 발매될 기대작들로 꾸며져 있어 벌써부터 유저들의 큰 관심이 모아지고 있다.

한편 이번 연말 캠페인의 이름인 「산시로(3シロ)」는 그동안 세가가 TV광고를 통해 만들어낸 가상의 캐릭터 「세가타 산시로」에서 따온 것으로 이번에도 역시 「세가타 산시로」를 이용해 코믹한 내용의 TV 광고를 하고있는 중이다.

새턴용 네트워크RPG 발진!

이미 PC에서는 인기 장르로 자리 잡은 네트워크 RPG가 드디어 가정용 게임기로 등장한다. 이번에 배포되는 네트워크RPG는 새턴 모뎀에 대응되는 게임으로 12월 20일부터 세가에서 배포할 예정이다.



이번 배포되는 게임의 이름은 「드래곤즈 드림」으로 세가와 후지쯔의 공동 프로젝트로 탄생된 게임이다. 이 게임의 가장 큰 특징은 기존의 PC용 네트워크 게임과 같이 다수의 플레이어가 동시에 네트워크를 통해 게임에 참가할 수 있다는 점이다.

유저는 모뎀을 접속한 새턴에 게임CD를 넣고 일본 PC 통신망인 '니프티 서브'를 통해 게임에 참가할 수 있으며 플레이어는 네트워크 상에 만들어진 가상 세계에서 다른 플레이어와 키보드를 사용해 채팅을 즐기거나 정보를 교환하면서 게임을 진행할 수 있다.

한편 이 게임은 12월 중순부터 98년 3월까지 새턴 모뎀이나 키보드를 구입하면 함께 동봉되어 있으며 게임의 가격은 별도로 청구되지 않는다.

에닉스 「드래퀘」 액정 게임기 발매



일본의 국민적 게임「드래곤 퀘스트」로 잘알려진 에닉스가 오는 98년 봄 액정 게임기 「드래곤 퀘스트 아루쿤데스(あるくんです)」를 발매한다. 이 게임기는 「드래곤 퀘스트」 등 다수의 게임에 출연하는 인기 캐릭터 '슬라임'을 소재로 슬라임을 변신시켜 가는 것이 목적이다.

그리고 '슬라임'이 변형되는 방식은 이 액정 게임에 '도보계'가 내장되어 있어 플레이어가 걸음을 걸을 때마다 도보수를 감지하여 이를 토대로 '슬라임'이 변신되는 시스템을 채용하고 있다.

한편 에닉스에 따르면 게임기의 색상은 과거 등장했던 '슬라임'을 기초로 하여 청색, 오렌지색, 투명 등이 고려 중이며 가격은 2,480엔으로 예정되어 있다고 밝혔다.

반다이, 경주마 액정 게임 발매

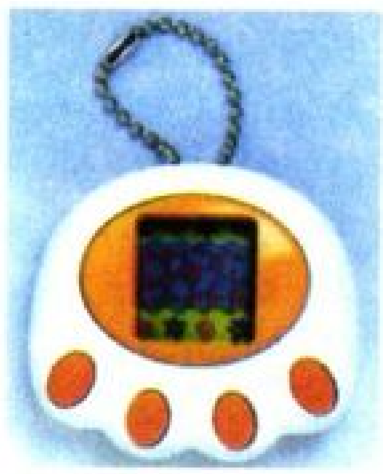
액정 게임기의 선풍적 인기 속에 반다이가 오는 12월 중순부터 일급 경주마를 키우는 휴대용 액정 게임기 「소로브래드 메이커」를 출시한다. 이번 액정 게임기는 종래의 「타마고치」나 「디지탈 몬스터」 등 저연령층을 겨냥한 게임기가 아니라 중고생 이상의 젊은 남성 고객을 대상으로 판매할 계획이며 가격은 4,980엔으로 책정되었다.

한편 「소로브래드 메이커」는 말에게 먹이를 주거나 말우리를 청소하고 레이스와 훈련을 통해 강한 경주마로 기르는 것이 목적이다. 기르는 동안 출전하는 레이스에서 이기면 일류마로 성장하며 준비된 말 가운데 상대를 골라 교배를 시켜 새끼를 낳을 수도 있다. 그러면 어린 말에게 레이스에서의 승리를 부탁하고 어미말은 은퇴하게 된다.

한편 타카라에서도 12월 19일 이와 비슷한 말을 기르는 휴대용 게임기를 출시할 예정으로 벌써부터 치열한 접전이 예상되고 있다.

천지무용도 주머니 속으로!

게임, 애니메이션, 소설 등으로 아직도 많은 팬층을 확보하고 있는 '천지무용'이 액정 게임으로 등장한다. 이번에 엑싱에서 발매될 예정인 「천지무용 인 포켓」은 우주선의 알에서 태어난 도깨비(?)를 키우는 게임으로 천지와 9일간의 러브러브도를 100%로 만드는 것이 목적이다.



이 게임에 등장하는 캐릭터는 9일간 3번 변신할 기회가 있으며 플레이어의 기르는 방법에 따라서 여러가지 캐릭터로 변신된다. 캐릭터가 변신하는 종류는 레벨이 올라갈수록 더욱 다양하게 변신되며 그중에는 숨겨진 캐릭터도 등장하게 된다.

한편 「천지무용 인 포켓」의 발매예정일은 12월 상순이며 발매예정가는 2,980엔이다.

「레부스(REBUS)」 제작 발표회 개최

얼마전 「소울해커즈」를 발매한 아트라스가 오는 98년 3월에 발매할 예정인 PS용 시뮬레이션RPG 「레부스(REBUS)」의 제작 발표회가 지난 11월 14일 동경의 한 호텔에서 개최되었다.

한편 「레부스(REBUS)」는 「여신전생」 시리즈의 프로듀서로 널리 알려진 오카다씨가 제작하는 신작이라는 점 때문에 벌써부터 많은 매니어들의 관심을 불러 모으고 있다.

한편 이날 회장에서 오카다씨는 "매니어들도 재미있게 즐길 수 있고 초보자도 충분히 재미를 느낄 수 있는 게임을 제작하려고 합니다."라는 짧은 멘트로 앞으로 제작될 「레부스(REBUS)」에 대해 간단히 소개했다.



호리전기, PS 주변기기 발매

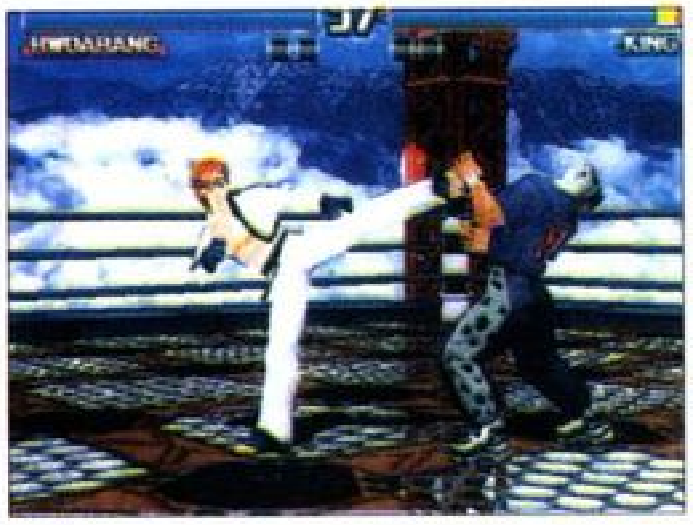
호리전기에서 두가지 새로운 주변기기가 발매된다. 이번에 발매되는 주변기기는 모두 PS용으로 기존의 주변기기에 새로운 기능이나 색상을 가미한 제품이다.

우선 스티어링 콘트롤러 「제로테크」는 PS 매니어들로부터 많은 호평을 받았던 네지콘 스타일의 레이싱 콘트롤러이다. 물론 핸들과 브레이크, 액셀레이터 등 모든 동작이 아날로그로 대응되어 미묘한 조작이 가능하다. 가격은 3,900엔이며 12월 18일 발매될 예정이다.

또한 그립 톤트롤러 「PS 클리어」는 기존에 발매되었던 그립 콘트롤러에 새로운 색상을 가미한 것으로 이번에 발매되는 색상은 핑크, 옐로우, 블루 등 세가지이다. 가격은 2,500엔이며 발매 예정일은 12월 4일이다.


제로테크」 PS 클리어」

화랑 태권도 가이드 발매



일본 아톤(アートン)에서는 오는 98년 3월 태권도 입문서인 「화랑 더 슈퍼킥」을 발매할 예정이다. 이 책은 책의 타이틀이 말해주듯이 아케이드 인기 격투게임 「철권3」에 등장하는 '화랑'을 모델로 한 초보자용 태권도 입문서이다.

물론 이 책의 감수는 화랑의 실제 캐릭터인 '황수일' 선수가 담당했으며 책에 등장하는 기술의 해설은 '화랑'과 '황수일' 선수가 직접 책에 등장하여 알기쉬운 풀이를 해줄 예정이다.

한편 일본내에 한하여 이 책에 등장할 '황수일' 선수의 코스튬(복장)을 공개 모집하고 있으며 당첨자에게는 「화랑 더 슈퍼킥」에 코스튬 제작자로 이름이 올라가며 '황수일' 선수의 특별 사인이 증정될 예정이다.

타테바야시 미하루 솔로 데뷰

두근두근 메모리얼의 인기 캐릭터 '타테바야시 미하루(館林見晴)'가 '후지사키 시오리(藤崎詩織)'와 '니지노 사키(虹野沙希)'에 이어 가수로 데뷔했다. 이번에 발매된 CD는 역시 싱글로 타이틀은 「만약 내가 천사였다면...(もしも私が天使だったら)」으로 싱글 안에는 타이틀 곡 이외에도 「말없는 바람(無口な風)」, 「엔젤 아이즈(ANGEL EYES)」 등 총 3곡이 들어 있다.



또한 초회 한정판의 경우 「스페셜 콜렉션 카드」가 들어 있으므로 타테바야시(館林見晴)의 팬이라면 반드시 확인하고 구입하도록 하자.

소비자 가격은 1,020엔.

새로운 PS의 가능성



지난 11월 13일 소니 컴퓨터 엔터테인먼트(SCE)는 플레이 스테이션의 가격 인하를 감행하였다. 따라서 현재 일본 각지의 게임샵에서는 이미 PS가 18,000엔에 판매중이다. 이번에 '가격 인하된' PS의 가장 큰 차이점은 바로 '컨트롤러'이다. 이번 패키지에 포함된 패드는 아날로그 대응의 '듀얼쇼크'가 장비되어 있다. 이 '듀얼쇼크'의 가장 큰 특징은 2종류의 다른 진동을 재생할 수 있으며 SCE는 「그랜트리스모」등 이 '듀얼 쇼크'에 대응되는 게임을 다수 라인업에 올려 놓았다.

또한 신가격 'PS'의 또다른 특징은 음악 CD를 재생했을 때의 '사운드 스코프'가 있다. 이것은 일본의 인기 가수 후미야가 PD로 제작에 참여했던 플레이 스테이션용 소프트 「베이비 유니버스」의 일부를 재구성한 것으로 음악을 즐기면서 아름다운 영상을 스스로 보거나 만들 수도 있다.

이런 새로운 요소가 추가되었음에도 불구하고 18,000엔으로 가격인하된 플레이 스테이션. 올해 연말에도 플레이 스테이션의 선풍은 멈추지 않을 듯 하다.


새로운 사운드 스코프

GOODS INFOS

지난호부터 새롭게 신설된 GOODS INFOS에 많은 성원을 보내주신 업체와 독자 여러분께 다시한번 감사드립니다. 앞으로도 더욱 새롭고 신선한 상품 정보를 매달 제공해 드릴 것을 약속 드립니다.

아스키 패드V 주니어

「아스키 패드V 주니어」는 아스키에서 발매된 플레이 스테이션용 패드로 지금까지 발매된 PS패드와는 달리 세련되고 깨끗한 디자인으로 케이블의 길이만도 2.1m에 이른다.



패드의 명칭에서도 알 수 있듯이 주니어층을 타게트로 제작된 이 패드는 십자키와 버튼의 터치 감각이 기존의 패드에 비해 월등히 뛰어나다.

◆ 문의처 : 게임본부(02-701-1667)

릴 전자 낚시 게임기

미국 최고의 액정 게임기 메이커인 라디카에서 세계 최초로 발매된 '베스 피싱'은 가상의 액정 낚시 게임으로 실제 낚시를 하고 있는 듯한 기분을 느낄 수 있다. 낚시를 물에 던지듯이 게임기를 앞으로 휘두른 다음 SONAR SCREEN(탐지 화면)을 통해서 물고기가 있는 지역으로 릴을 조절하여 고기가 낚시밥을 물어서 게임기에 진동이 오면 릴을 돌려 줄을 끌어올리면 된다. 바람, 날씨 조건, 미끼의 종류 등을 다양하게 선택할 수 있으며 여러 지역의 낚시터에서 토너먼트와 스포츠 피싱의 2가지 모드로 게임을 플레이할 수 있다.



◆ 문의처 : 수정통상(051-317-4417)

PC POWER WHEEL

게임소스에서 발매된 PC전용 파워 핸들인 「PC-705 PC 파워 휠」은 PC용 레이싱 게임에서 사실적인 움직임을 제공해주는 아날로그 핸들 스틱으로 페달과 4단까지 변속할 수 있는 기어로 구성되어 있다. 핸들의 감도와 각도를 마음대로 조절할 수 있기 때문에 보다 실감나는 레이싱을 즐길 수 있다는 장점이 있다. 도스, 윈도3.1, 윈도95에서 모두 호환된다.



소비자 가격 : 135,000원

◆ 문의처 : 게임본부(02-701-1667)

서브 헌트, 탱크 어설트

라디카에서 발매된 '서브 헌트'와 '탱크 어설트'는 게임기 화면을 직접 눈에 대고 플레이하는 버철 보이 스타일의 액정 게임기이다. 백리트 LCD의 나이트 비전을 통해서 어두운 곳에서나 밤에도 게임을 즐길 수 있는 장점이 있다.



이 중 '서브 헌트'는 잠수함 게임으로 잠망경을 통해 적의 항공모함, 수송선, 구축함, PT 보트를 탐지하여 어뢰로 쏘는 방식이다. 탐지 화면을 통해 함선이 다가오는 것을 볼 수 있으며 아군 함선을 만나면 잠수함의 대미지를 줄일 수 있다.

한편 '탱크 어설트'는 대포를 쏘아서 적의 탱크를 파괴하는 탱크 게임으로 위험탐지 디스플레이를 통해서 적 탱크가 다가오는 것을 감지할 수 있으며 아군 탱크와 만나면 탄약을 충전할 수 있다.

◆ 문의처 : 수정통상(051-317-4417)

뿌요링

「테트리스」 이후 최고의 퍼즐 게임으로 평가받고 있는 「뿌요뿌요」를 이용한 액정 게임기 「뿌요링」이 국내 정식 발매된다. 「뿌요링」은 뿌요뿌요의 제작사인 일본 컴파일사에서 제작한 액정 게임기로 차세대기용 뿌요뿌요와는 달리 3가지 뿌요 모양만이 등장한다는 점 이외에는 뿌요뿌요와 완벽히 동일한 시스템을 채택하고 있다.



특히 국내 정식 발매품에 한해서는 뿌요와 카방클이 수놓아진 '뿌요 주머니'를 무료로 증정하며 소비자 가격은 19,800원이다.

◆ 문의처 : 카마엔터테인먼트(02-544-6889)

포켓 에스터

이 삐삐처럼 생긴 작은 액정기기는 만보계가 부착된 칼로리 컨트롤러이다. 이 기기는 휴대자가 걸어 다닌 걸음수에 따라서 화면에 나타난 귀엽고 깜찍한 캐릭터가 살이 빠지기도 하고 다시 찌기도 하는 것으로 하루동안의 운동량을 체크할 수 있다.



◆ 문의처 : 일본 ADK (03-3889-6126)

이미지니어 프로그램 패드

이미지니어에서는 '이미지니어 프로그램 패드'라는 PS용 콘트롤러를 12월 10일 발매한다. 이 패드는 버튼을 오래 누름에 따라 타이밍 등의 조절이 가능하고 복잡한 커맨드 입력도 하나의 버튼으로 단축 조작할 수 있는 등 초보자들을 위한 시스템이 탑재되어 있다는 것이 특징이다. 가격은 2,980엔이다.



킹 오브 파이터즈 '97 음악 CD

SNK 최고의 격투 게임인 킹 오브 파이터즈 '97의 오리지널 음악CD가 발매되었다. 쿄, 이오리, 야부키의 테마를 비롯해 최종 보스의 테마까지 다양한 오리지널 곡들이 수록되어 있다.

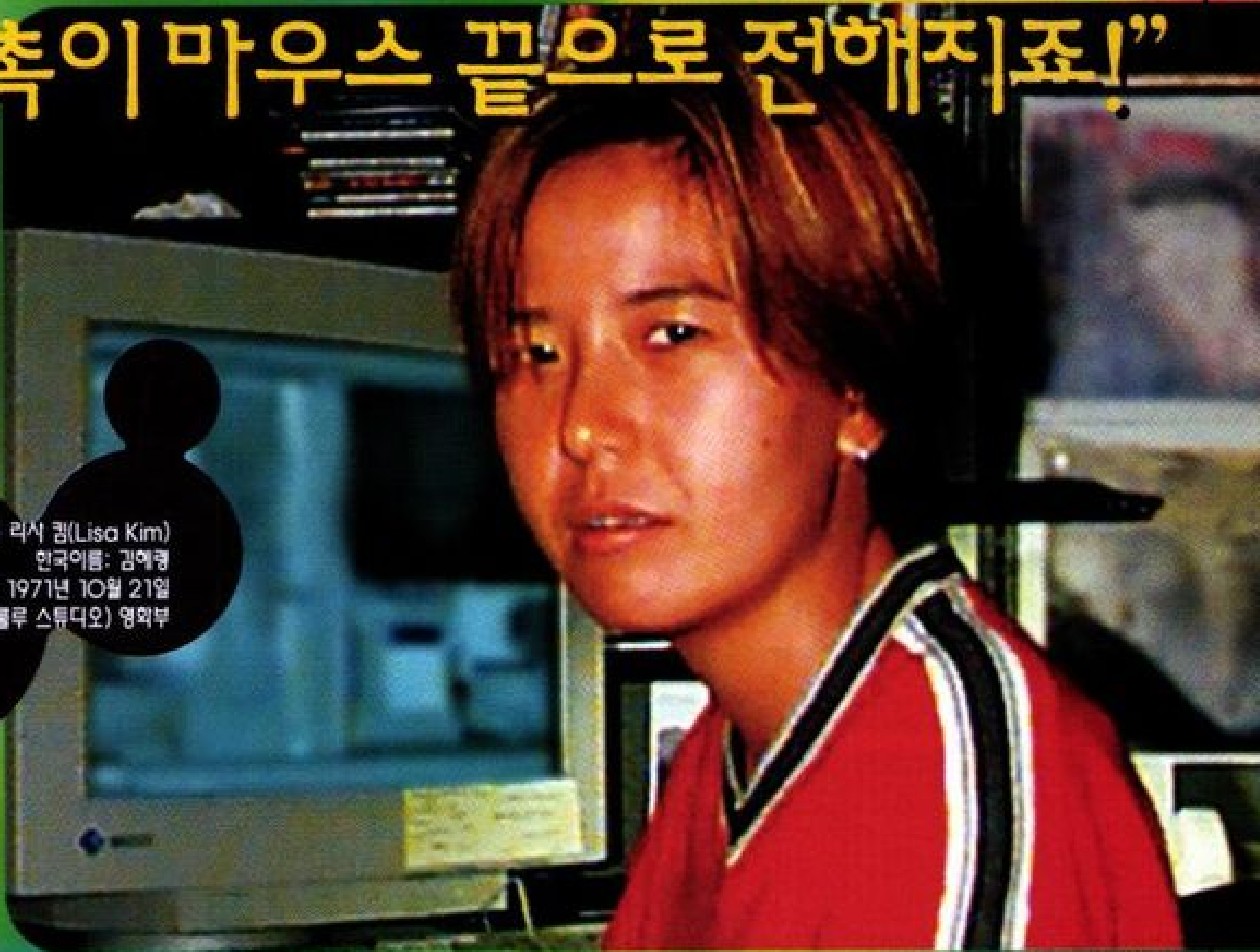
소비자 가격은 28,500원

◆ 문의처 : 전수진제(02-3273-2418)





"극장용 「파이널 판타지」 성공 감촉이 마우스 끝으로 전해지죠!"



이름 리사 김(Lisa Kim)
한국이름: 김혜령
생년월일: 1971년 10월 21일
소속 : 스퀘어USA(호놀룰루 스튜디오) 영화부

스퀘어에서 파이널 판타지를 소재로 한 극장용 애니메이션을 제작한다는 이야기를 들었을 때 게임챔프는 '스퀘어가 또 한번의 돌풍을 일으키는구나'하며 매우 놀랐다. 그리고 우리는 그 애니메이션 파이널 판타지의 제작진에 한국 여성이 참여하고 있다는 이야기를 들었을 때 또한번 놀라게 되었다. 과연 어떤 사람이길래 한국인으로서 스퀘어의 비밀 프로젝트에 참여하게 되었는가? 송년호를 맞이하여 챔프 기자가 만나 보았다.

토이 스토리를 능가하는 애니메이션으로 제작!

게임챔프에서 만난 김혜령씨는 빠듯한 스케줄과 계속되는 업무 중에도 밝은 표정을 잃지 않는 모습이었다. 현재 스퀘어 USA(호놀룰루 스튜디오)에서 극장용 애니메이션 영화 파트(Movie Department)에서 CG 아티스트로 일하고 있다. 김혜령씨는 극장용 파이널 판타지에 대해

"애니메이션 「파이널 판타지」에 대해 모든 것을 이야기할 수는 없지만 우리가 지금 하고 있는 영화는 2000년에 개봉될 계획이며 처음부터 끝까지 완전 풀 CG로 제작됩니다. 이미 소니 픽쳐스(Sony Pictures)사가 배급하기로 결정되어 있는데 우리 영화는 토이 스토리같이 나이 어린 어린이를 대상으로 한다기 보다는 약간 나이든(?) 관객들을 겨냥한 영화이며 현재까지 과정과 결과로 미루어 보면 아마도 어떤 장르에도 속할 수 없는 최초의 장르를 개척한 영화가 될 것같습니다. 물론 한국에서도 개봉되어 많은 한국 매니어들과 함께 즐거움을 나눌 수 있었으면 좋겠습니다."라며 20세기의 마지막을 장식하는 판타지가 등장할 것임을 암시했다.

이미 게임챔프의 독자들은 알고 있겠지만 스퀘어에서는 「파이널 판타지」를 이용한 극장용 애니메이션을 제작중이며 김혜령씨가 맡은 분야는 텍스처와 라이트닝(Lighting)이다. 게임 회사는 제품의 규모가 아무래도 작기 때문에 혼자서 많은 부분을 담당하게 되지만 영화회사는 대부분 규모 큰 프로젝트를 담당하기 때문에 일을 나누어 하고 있다.

원래부터 게임 그래픽에 관심 많아!

우리나라에서 대광 초등학교, 선화예술 중학교를 거쳐 선화예술 고등학교에 입학해 다니다가 가족과 함께 LA로 이민한 그녀는 미국으로 건너와 존 마샬 고등학교(John Marshall High School)를 다녔으며 우등상(Honor : 보통 평점 4.0 만점에 3.5이상을 이야기한다)과 뱅크 오브 아메리카(Bank of America)의 장학금을 받고 졸업할 정도로 수재에 가까왔다.

그후 90년에 미국에서 그래픽에 관한 한 최고의 권위를 인정 받는 아트 센터(Art Center College of Design, Pasadena, CA)에 입학해 일러스트레이션을 전공으로 하고 컴퓨터 그래픽 애니메이션을 부전공으로 배웠다. 재학 당시(4학년) 실리콘 그래픽 컴퓨터 실험실에서 에일리어스 웨이브프론트(Alias|Wavefront : 3D 그래픽 프로그램으로 현재 가장 많이 쓰인다)를 가르치는 조교로도 일한 적이 있을 만큼 애니메이션이나 3D 그래픽에 관해서는 학창시절부터 실력을 인정받았던 엘리트였다.

그후 94년에 졸업하여 바로 크로노스(Kronos Digital Entertainment, Inc. Pasadena, CA)에 입사하여 약 2년간 3D 애니메이터로 일했으며 그곳에서 시에라 온 라인의 PC 게임인 「판타스마고리아」의 그래픽과 애니메이션 부분에서 일했고 폭스사의 TV 애니메이션 시리즈 「스파이더맨」의 3D 애니메이션 부분에서도 일했다.

"이런 일을 하는 사람은 대부분 그렇지만 저 역시 게임과 애니메이션의 차이를 크게 두지 않습니다. 다만 애니메이션은 수동적이며 게임은 능동적인 참여가 가능하다는 장점이 있습니다. 저도 게임을 접할 기회가 많다보니 자주 게임을 즐기고 있습니다. 사실 게임은 거의 유일한 만국 공통어이기 때문에 커다란 매력이 있다고 생각합니다."

그뿐만이 아니었다. 본격적으로 게임 쪽의 경험도 쌓기 위해 95년에는 세가(Sega Interactive, Diamond Bar, CA)에 입사했다. 비록 발매되지는 않았지만 새턴용 「스타워즈 -레벨 스트라이크-」의 제작에도 참여했었다. 한국에서는 발매가 되지 않았다니까 조금 의아하게 생각할 지도 모르지만 미국에서는 발매되지 못하고 그냥 사라져 버린 게임들도 상당수에 이른다. 직접 발매되지 않은 타이틀에 참여하고 보니 투자비용이나 인력들이 너무 아깝다는 생각이 든다.

그후 올해초 오리진(Origin Systems, Inc)에서 CG 아티스트로 일하면서 한국에서도 꽤 알려진 「윙 커맨더5」와 「예언(Prophecy)」의 제작에 참가했으며 영화 쪽에서도 잠시 일한 적이 있다.

한국인으로서 자부심을 가지고 노력하겠다.

앞서 말한 바와 같이 극장용 「파이널 판타지」는 아직 초기 단계이기 때문에 하루 아침에 주인공의 일러스트가 바뀌기도 하고 스토리가 변경되는 일도 비일비재하다고 한다. 그리고 모든 것이 회사의 비밀로 취급되기 때문에 화면이 공개되려면 아직 많은 시간을 기다려야 할 것이다.

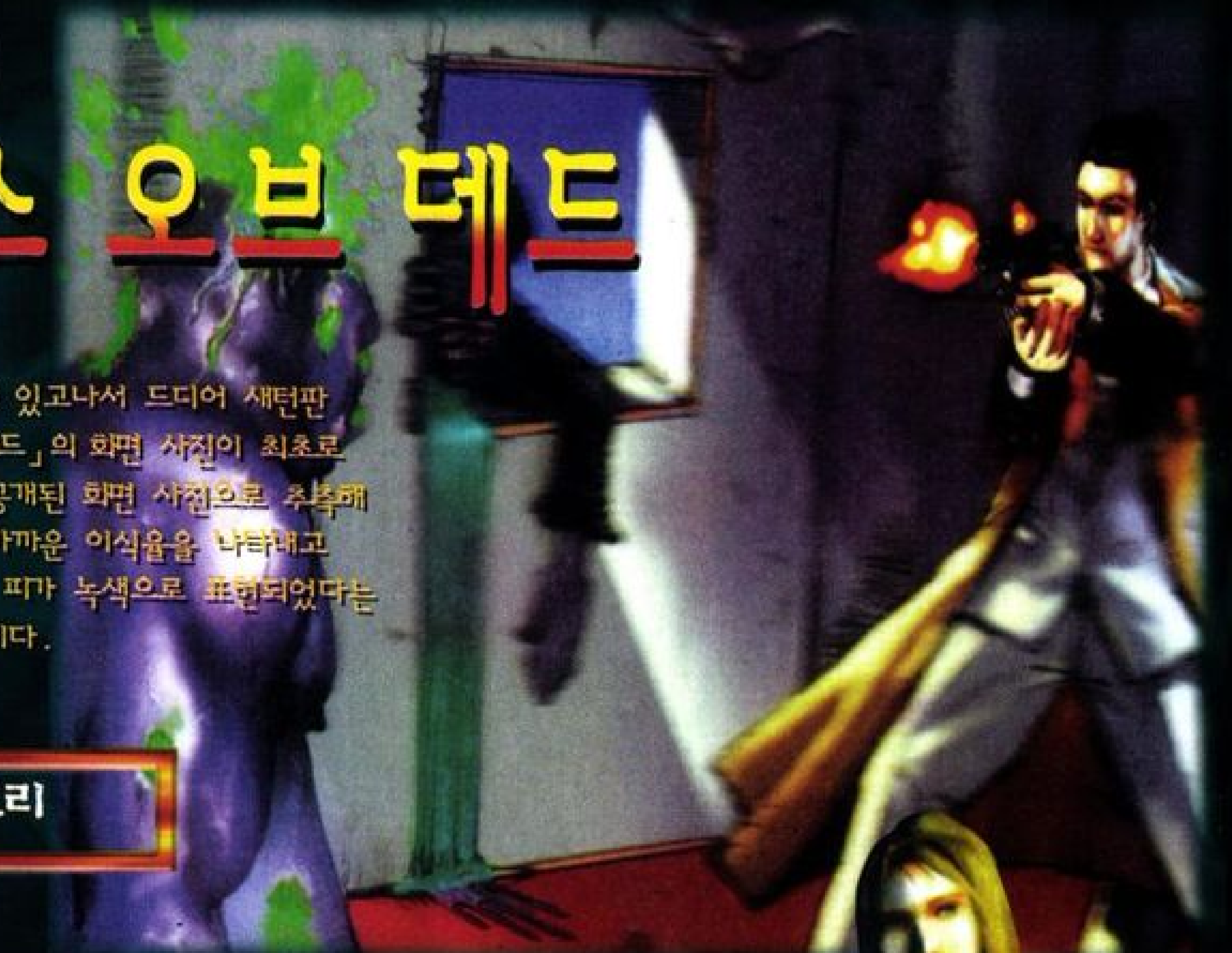
애니메이션의 화면을 하나도 공개할 수 없다는 이야기에 조금은 아쉬움이 남았지만 그래도 앞으로 게임챔프와 유대관계를 계속 유지하며 정보가 공개되는대로 게임챔프에 소개할 것을 약속하며 다음날을 기약할 수밖에 없었다.

김혜령씨는 마지막으로 "다만 한국의 '파이널 판타지' 팬들이 그때까지 나를 잊지 않고 기억해 준다면 조금도 부끄러움 없는 최고의 작품을 만들기 위해 꾸준히 노력할 것입니다."라며 개봉되려면 아직 몇년을 기다려야 하지만 오시라도 있을 지 모를 단 한명의 한국 관객을 위해서라도 최선을 다하겠다며 이번 인터뷰를 마쳤다.

SS 특보

새턴 오리지널 화면 최초 공개!

더 하우스 오브 데드



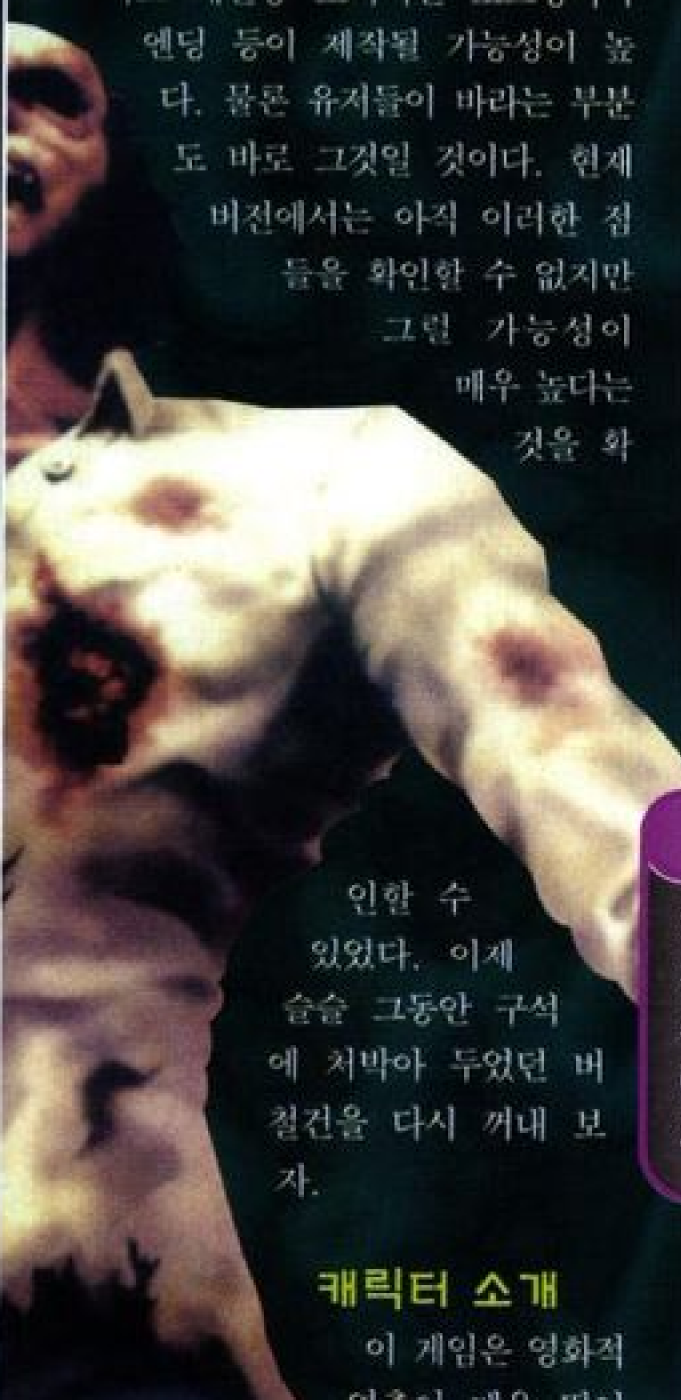
■제작사: 세가
■장 르 : 슈팅
■현지발매일: 98년 봄 예정
■현지발매가: 미정

지난달 이식 발표가 있고나서 드디어 새턴판 「더 하우스 오브 데드」의 화면 사진이 최초로 공개되었다. 현재 공개된 화면 사진으로 추측해 보면 거의 완벽에 가까운 이식율을 나타내고 있으며 캐릭터들의 피가 녹색으로 표현되었다는 것이 가장 큰 특징이다.

각 캐릭터마다 달라지는 스토리

새턴용 오리지널 오프닝 제작 기대!

새턴용 「버철캅2」에서 보여 주었던 기획력을 미루어 보면 「HOD」에서도 새턴용 오리지널 오프닝이나 엔딩 등이 제작될 가능성이 높다. 물론 유저들이 바라는 부분도 바로 그것일 것이다. 현재 버전에서는 아직 이러한 점들을 확인할 수 없지만 그럴 가능성이 매우 높다는 것을 확인할 수 있었다. 이제 슬슬 그동안 구석에 처박아 두었던 버철건을 다시 꺼내 보자.





소피 리차드

주인공 토머스 로건의 약혼자. Dr.큐리언이 소장을 맡고 있는 DBR corp.에 근무. 지적이며 활기가 있는 여성이다.



토머스 로건

32세의 주인공. 정부기관 'ARM'에 소속되어 있는 특수 공작원으로 구출활동 등을 임무로 하고 있다. 열정이 용솟음치는 사나이지만 냉철한 판단력도 겸비하고 있다.



G

국적 불명이고 나이도 35세 정도라는 것밖에 아는 게 없는 의문의 남자. 주인공과 행동을 같이하는 짝이지만 상세한 일은 아무것도 말하지 않는다. 감정적인 기복이 없는 디지탈적인 인물이다.

캐릭터 소개

이 게임은 영화적 연출이 매우 뛰어나다. 주인공의 시점으로 전개되는 게임 진행이나 공포스러운 연출은 게임의 몰입감을 높여 주고 있다. 그러면 새턴판 「HOD」의 주인공들을 만나 보기로 하자.

이미 스테이지 1의 구성까지 완성!

올해 건슈팅 최고의 히트작으로 손꼽히는 「더 하우스 오브 더 데드」. 아직 완성도는 30%밖에 안되지만 다가오는 존비와 약간 어두운 저택의 분위기 등은 틀림없이 이 게임이 「HOD」라는 것을 말해 준다.

현재 버전에서는 스테이지 1의



이미 스테이지 1 보스의 '채리오트' 까지 실제로 움직이고 있다!



이 게임의 적으로 등장하는 무서운 악마들. 사진에 공개된 캐릭터는 인간의 모습을 하고 있지만 동물이나 벌레의 모습을 한 것도 있다



새턴판은 기본적으로 해외판과 설정이 같고 악마의 체액 등은 녹색으로 통일되어 있다



공격을 계속하든지 머리를 정확한 한발로 날려 버리자



용애인간(?) 에비탄은 저택의 지하에서 등장. 끈적끈적한 질감이 잘 재현되어 있다

입구에서 보스까지 순차적으로 재현되고 있다. 아직 스테터스 표시는 없고 실제로 버철건을 사용해 즐길 수 있으며 좀비의 움직임도 착실히 이식되고 있다. 벌써 분기 부분도 조금씩 제작에 착수하고 있으며 앞으로는 스테터스 표시와 자막 등의 연출 부분도 당연히 추가될 것이다.

모델2의 화면이 어디까지 재현되어 있는가?



먼저 가장 큰 의문점은 아케이드용 「HOD」가 모델 2기판의 성능을 최대한 사용한 작품이라는 것이다. 따라서 작품 자체의 퀄리티도 높은 편이기 때문에 완전 이식은 꽤 어려울 것이라는 생각이 앞서게 된다. 하지만 화면을 보는 순간 좀비의 질감 등은 지금의 수준에서도 꽤 잘 표현되어 있다는 것을 느낄 수 있다. 이식도에 큰 기대를 걸어 보자!

스토리 전개는?

현재로서는 아직 비주얼 장면은 정리되지 않았지만 역시 이 게임에서 가장 볼만한 부분 중 하나가 바로 그 영화적인 연출이다. 「HOD」는 건 슈팅이면서도 드라마틱하게 전개하는 스토리가 게임의 재미를 북돋는 역할을 담당했다. 또한 스토리 부분은 분기와 멀티 엔딩 등의 부분도 포함될 예정이어서 새턴용에서도 특히 기대를 거는 포인트이다.

연출관계의 재현도는?

현재 개발 사진에서는 핏자국이 녹색으로 표현되어 있지만 사실 앞으로 어떻게 변경될지는 장담할 수 없다. 또한 「HOD」의 영화적 자막 처리나 개관적 시점에서 변하는 연출 등이 과연 어떻게 변하게 될지 벌써부터 관심이 쏠린다.







AM1연이 밝히는

SS용 하우스 오브 데드 Q&A

Q : 좀비의 피가 왜 녹색인가?

A :좀비이기 때문에 피는 녹색일 수도 있지만 아케이드용의 경우는 성인층이 많이 오는지 아니면 청소년층이 많이 오는지 설치 장소에 따라 여러 가지 컬러가 준비되어 있었지만 새턴용에서는 역시 가정에서 즐기는 청소년 유저들을 위해 녹색의 피로 통일했습니다.

Q : 새턴용에서도 프레임이 많이 깨지나요?

게임을 즐기는 감각을 중시하느냐 아니면 그래픽적으로 높은 퀄리티를 취하느냐에 대해 고심했지만 역시 기본적으로는 즐기는 감각을 중시했습니다. 또 이번 이식작에서는 아케이드용에서 다가오는 적의 프레임 수가 현격하게 떨어졌던 것을 감안해 프레임 표시수에 총력을 기울였기 때문에 적들이 최대 5인까지 깔끔하게 표시될 것입니다.

Q : 이식의 깊이는 어느정도 될까요?

A : 기본적인 맵 구성이나 게임 전개 등은 거의 변함없이 이식될 것입니다. 멀티 엔딩도 마찬가지입니다. 잘 보면 새턴용 오리지널 요소도 눈에 띄지만 어쨌든 아케이드용을 기본으로 했습니다. 유저들 중에는 아케이드용에서 커트된 루트를 해보고 싶다는 사람들도 있지만 거기에도 조금 문제가 있기 때문에 이해해 주시기 바랍니다.

PS 특보

봄을 손짓하는 코나미의 멜로디

두근두근 방과후



■ 제작사: 코나미
■ 장르: 퀴즈 게임
■ 현지발매일: 98년 봄
■ 현지발매가: 미정

네? 퀴즈하지 않을래요?

대다수 게임 팬들을 사로잡았던 두근두근 메모리얼의 속편이 제작되고 있다는 정보는 코나미의 발표로 모두 알고 있을 것이라 생각한다. 하지만 유저들이 안고 있는 궁금증은 크다. 시스템은 어떤 베이스로 될지, 어떤 스타일의 진행이 될지 등 제작발표로만 부족한 점들이 너무 많다. 그런데 이번에 코나미에서 공개된 추가 정보가 있다는 사실. 코나미에서 공개한 자료와 일본 게임지를 통해 얻어낸 정보를 공개하고자 한다.

「두근두근」 후속작의 장르는 퀴즈



엥? 「두근두근 메모리얼」이라고 하면 연애 시뮬레이션이라는 공식이 설정도로 유명한데 후속편 장르는 퀴즈라니? 정말 예상외이다. 「두근두근」 시리즈의 팬이라면 이 소식을 들었을 때 약간 의아해 하며 두근두근이 어떻게 퀴즈와 접목될 것인가에 대해서 궁금해할 것이다. 지금부터 두근두근이 과연 어떻게 퀴즈와 접목하여 진행되는지 살펴보도록 하자.



내 눈높이에 맞추려면 퀴즈에 강한 남자가 되도록!

시리즈에 등장하는 소녀들의 개성을 살려라

한번이라도 두근두근 메모리얼을 플레이해 봤다면 게임 속에 등장하는 소녀들 중 점찍어 논 캐릭터가 있을 것이다. 그리고 그녀의 마음을 사로잡기 위해서 그녀가 다니는 클럽에 가입하기도 하고 그녀의 취미를 맞추기도 하면서 열심히 생활하게 된다. 현재 제작되고 있는 두근두근 퀴즈는 게임에 등장했던 많은 소녀들이 그대로 등장하며 그녀들 나름대로 가지고 있는 취미나 클럽활동에 연관된 퀴즈문제를 플레이어에게 제시한다.

예를 들어 미술관 관람과 음악감상이 취미인 시오리는 미술이나 음악에 관한 문제에 기타 상식을 덧붙여 플레이어에게 다가선다(시오리는 취미 이외에 공부도 잘하기 때문이라나…). 또한 기사라기는 문학소녀이기 때문에 소설부분의 문제를, 수영부의 아이돌 기요카와는 스포츠에 관련된 문제를 낸다고 한다. 즉 원작에 등장하던 소녀들의 개성을 그대로 살리고 있는 것이다. 단, 게임과 관련된 퀴즈가 아니라 사회 상식을 중심으로 하는 퀴즈이기 때문에 상식이 풍부한 잡학박사가 아니라면 그녀들의 마음을 사로잡기 힘드리라 생각된다.

단순한 퀴즈풀이 게임이라면 특징이 없다!

기존 퀴즈 게임은 순서대로 캐릭터가 등장해 문제를 내고 문제에 대한 답만을 주인공이 제시하는 형식을 생각한다. 그러나 두근두근도 같다고 생각하면 코나미가 아니다. 이 게임은 퍼즐을 풀지만 그 기본적인 베이스는 연애시뮬을 기초로 했다. 소녀들과의 대화를 통해 자신에게 호감을 느끼게 한다는 것이 본 게임이 지닌 최대의 매력이다. 때문에 소녀들과의 퀴즈게임이 시작되기 전과 후에 어떤 이벤트가 들어간다고 한다(현재 이 이벤트는 확정되어 있지 않으며 게임제작에 있어서 가장 중요하고 어려운 부분이라 개발자들이 고심하고 있다고 한다). 이 시스템에 의해서 플레이어는 자신의 패러미터를 올리는 일 대신에 직접적 대화를 통해 소녀에게 사랑고백을 받게 된다.

시오리



수재인 그녀의 퀴즈가 가장 어렵지 않을까?

만능 스포츠 걸 기요카와



그녀의 문제도 만만치는 않다





키리코, 다시 전장으로!

장갑기병 보톰즈 전편

PlayStation

■ 제작사: 타카라
■ 장르: 3D액션
■ 현지발매일: 미정
■ 현지발매가: 5,800엔

얼마전 「청의 기사 벨제루거 이야기」를 발매해 보톰즈 팬들을 기쁘게 했던 타카라가 다시 보톰즈 세계를 소재로 한 게임을 공개한다. 게다가 이번에는 플레이어가 TV판의 주인공이였던 키리코로 설정되어 있어 원작 애니메이션의 스토리 추가 체험이 가능한다.

아스트라기우스의 어둠에서 태어나다!

우선 이 아름답고 화려한 오프닝 CG를 감상해 보자. 이미 눈치챈 독자도 있겠지만 이것은 TV판 보톰즈의 오프닝 애니메이션을 충실하게 3D CG로 재구성한 것이다. 시대를 초월해 뉴 미디어의 도움으로 다시 깨어난 키리코와 AT의 용감한 모습을 살펴보자.







TV판에 충실한 3D 슈팅

우선 보톰즈 팬으로 가장 마음에 드는 부분은 자신이 키리코로 되어 AT에 타고 다양한 미션을 클리어해 간다고 하는 설정의 3D액션 슈팅이라는 점이다.

기본 스토리는 TV판에 기초를 두고 있으며 이번의 「전편(가제)」에서는 이야기의 전반부인 '우드편'과 '크멘편'이 다루어지고 있다. 물론 '턴 픽'과 '암펀치' 등 AT의 특징적인 액션은 모두 재현했으며 원작에 있었던 '미션 디스크의 환상' 등도 구성되고 있는 듯하다.

화려한 오프닝에 주목!

앞에서도 잠깐 이야기했듯이 이번 게임의 오프닝은 TV판의 오프닝을 그대로 CG화한 것이다. 예전에 많은 로봇 애니메이션 팬들을 매료시킨 키리코의 용감한 모습을 다시 한번 PS에서 만나볼 수 있게 되었다. 매이저 중에서 비디오나 LD를 가지고 있는 사람은 원작 애니메이션과 비교해 보는 것도 흥미로울 것이다.







신을 반역한 남자, 키리코·큐비

수없이 반복되는 전쟁의 폭염 속에서도 언제나 냉정함을 잃지 않는 남자, 키리코·큐비. 그는 전쟁이 계속되는 아스트라기우스 은하가 만들어낸 '이능 생존체(사람을 초월한 힘을 가지고 있는 존재)'였다.

다른 사람에게 지배당하는 것을 거부하고 아스트라기우스의 전군을 적으로 전화시켜 싸움에서 벗어남으로 인해 신에게 조차 '반역'이라는 이름으로 낙인찍인 최강의 병사, 키리코. 보톰즈는 그런 그의 삶을 그린 애니메이션이였다.

그리고 이제는 바로 여러분들의 PS를 통해 키리코가 부활되어 전쟁에 몸을 던진다.

PS 특보



에그를 사랑하는 모든이에게…

헬로 찰리

- 제작사: 에닉스
- 장르: 액션
- 현지발매일: 98년 3월 발매 예정
- 현지발매가: 미정

미려한 오프닝 무비와 풀 랜더링에 의해 창조된 너무나도 리얼한 무대. 그리고 호화 찬란한 세계를 질주하는 에그(계란) 경비원! 이것은 도대체 어떤 게임일까? '에닉스' 이기에 더욱 호기심이 모아진다.

에그 경비원(야근)의 통쾌 액션!





좌충우돌 에그 경비원 찰리

수염이 특징인 배관공, 속도 위반의 천재이며 힘세고 야무진 쥐 그리고 뉴기니아에서 생식하는 쥐와 비슷한 유대류. 지금까지 우리들이 재미있다고 극찬한 액션 게임 주인공들에게는 언제나 약간 의아하다는 물음표가 따라 다녔다. '어떻게 이것이 주인공이 될 수 있지?', '이 녀석에 의해 평화가 지켜질까?'라는 느낌으로 게임을 플레이했을 때 액션 게임의 주인공들은 언제나 애교는 있는 멋진 액션으로 플레이어의 기대에 부응해 주었다.

사실 이런 설명이 사전에 필요할 정도로 「헬로 찰리」의 주인공은 플레이어의 상상을 초월한 '에그'. 그것도 야근 경비원으로 일하고 있다는 설정이다.

사건의 발단은 그의 직무태만이 원인으로 성질은 나쁜 편이다. 그리고 주무기는 렌치에 의한 구타와 볼트를 이용한 투척공격이다.

거대 제철공장 "몬스틸"에서의 액션

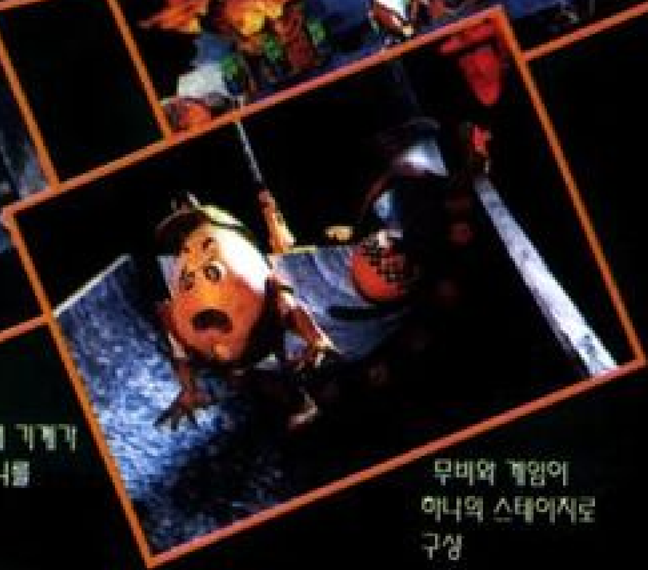
처음 사건은 찰리의 대수롭지 않은 심심풀이로 시작되었다. 거대 제철공장 몬스틸에서 야근의 경비원을 하고 있는 찰리. 그날밤 너무나도 심심했기 때문에 찰리는 종이비행기를 날리며

기분을 달래고 있었다. 그러나 둥둥 날아 다니는 종이비행기는 곧바로 전등에 걸렸고 벌안간 불길이 타올라 버린 것이다. 안좋은 일은 겹치는 법. 당황해서 달려들어간 찰리는 실수로 그만 공장의 메인 스위치를 켜버렸다. 더욱더 불행한 것으로 리셋 스위치 역시 웬일인지 잠게 잘려져 있었다. 리셋 불가능. 다음날 아침 교대 예정의 경비원이 올 때까지 어떻게든 수습해 놓지 않는다면 찰리는 일자리를 잃어 버릴지도 모른다. 과연 그의 운명은 어떻게 될 것인가.









제어 불가능인 거대 기계가 찰리에게 강철의 어금니를 보인다!

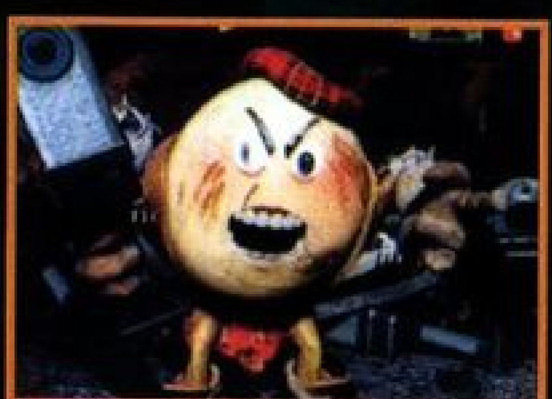
무비와 게임이 하나의 스테이지로 구성

고화질의 그래픽에도 주의!

이 게임의 가장 큰 특징은 아름다운 게임 화면이다. 무비 장면은 말할 것도 없고 실제의 게임 화면에서도 확실한 기술력이 엿보인다. 사실 이 「헬로 찰리」는 영화 「베이브」로 아카데미상 특수효과상을 수상한 헐리우드의 CG 제작회사 '리즘&휴즈사'가 기획 제작한 것이다. 이제 약간 납득이 가겠지만 그래도 영화사가 게임업계에 진출한 제1탄의 소프트로 그들의 실력을 충분히 발휘할 수 있다는 것은 역시 멋진 것이다.



무기가 렌치?





기본 필살기 초고속 공개!

패왕전설64

날이 갈수록 기대를 더하고 있는 「패왕전설 64」. 이번에 등장 캐릭터는 총 11명. 지금까지의 시리즈와 마찬가지로 수라와 나찰의 검질 선택에 따라 사용되는 기술이 변화된다. 이번호에서는 「패왕전설 64」의 기본 필살기를 긴급 공개하고 게임이 국내에 발매되자마자 완벽 공략할 것을 챔프 독자 여러분과 약속한다.

ARCADE
- 제작사: SNK
- 장르: 격투 액션
- 발매일: 98년 초 예정

키바가미 겐주로



〈수라〉

광익인	↓↘→B
영화참	↓↙←A
삼연살	↓↘→B(3회 연속 입력)
하인	↓↘→C

〈나찰〉

자모	←↓↙A
택귀살	↓↙←B
히키즈리 마와시	↓↘→C
아신돌	←→B(동시 입력)

하오마루



〈수라〉

호월참	→↓↘B
의풍렬참	↓↘→B
열진참	←↓↙+AB(동시 입력)
십풍	↓↘→AB(동시 입력)

〈나찰〉

호월참	→↓↘B
강파	→↓↘A
의풍파	↓↘→A
주병타	↓↙←A

시키



〈수라〉

노봄	↓↘→A
천포륜 앙	→↓↘B
황선 떨어뜨리기	(근접해서) →↓↘C
연화무	↓↘→C

〈나찰〉

사라	→↓↘B
찰나	↓↙←A or B or C or D
전법륜	↓↘→A
색수	↓↘→C

야규 함마



〈수라〉

이류생류 치지도	←→BC(동시 입력)
대외베기	(근접해서)→C
파투	(근접해서)↙C
들어올리기	(근접해서)→↓↘C

〈나찰〉

철쇄구	↓↘→A
이류생류진옥	←→B
이류생류역룡	↘↘B
이류생류 만압파	←↙↓↘→B

카자마 카즈키



〈수라〉

부동격	↓↘→A or B
대폭살	→↓↘A or B
불꽃 다시	(공격을 당하는 중)
일으키기	AB(동시 입력)
재염	←↓↙A

〈나찰〉

부동격	↓↘→A or B
염멸	↓↙←A or B
육도열화	→↓↘A
화염격	←↓↙B

카자마 소게츠



〈수라〉

부월	↓↘→A or B
월광	→↓↘A or B
월은	↓↙←A or B or C
소환	←↓↙A

〈나찰〉

월운파(땅)	↓↘→A or B
월운파(하늘)	(공중에서) ↓↘→A or B
연화수무	→↓↘A
사월	(공중에서) ↓↙←C

나코루루



〈수라〉

카무이리무세	←↓↙A
안누 무츠베	←↙↓A
레라 무츠베	←↙↓B
시치카푸에투	↓↘→A

〈나찰〉

카무이리무세	←↓↙A
안누무츠베	←↙↓A
레라오치키리	(근접해서)→↓↘C
질주 유전흉격인	↓↘→C

리무루루



〈수라〉

루브 쿠아레	↓↘→A
콘루논노	→↓↘B
루브텍눔	→↘↓↙←C
우븐옴	↓↘→B

〈나찰〉

루브쿠아레	↓↘→A
콘루메	↓↙←A
카무이시투키	↓↘→B
콘루시랄	(공중에서) ↓↓A

핫토리 한조



〈수라〉

열풍수리검	↓↘→A
인법영분신	←↙↓↘→A or B
인법폭염용	↓↙←A
인법폭염진	↓↙←C

〈나찰〉

닌법원무	←↓↙A or B or C or D
때려서 떨어뜨리기	(근접해서)→↓↘C
벌	←↙↓↘→C
린	(앉아있는 상대에게)↓C

갈포드



〈수라〉

레브리카 어택	→↘↓↙←A or B
러쉬 독	↓↘→A
머신건 독	↓↘→B
스트라이크 독	↓↘→C

〈나찰〉

섀도우 카피	←↙↓↘→A or B
플라즈마 블레이드	↓↘→A
플라즈마 브레이크	→↓↘B
스트라이크 헤즈	(적에게 근접해서)→↓↘C

타치바나 우쿄



〈수라〉

비검츠바메 되돌리기	(공중에서) ↓↘→B
비검룡도	↓↘→B
비검천풍	→↘↓↙←A
비검상풍	→↘↓↙←B

〈나찰〉

비검 사사메유키	↓↙←A
운성	↓↙←B
권운감형	←→BC(동시 입력)
몽상진파	←↓↙A

TOP GAME RANKING

「프론트 미션2」와 「슈퍼 로봇대전F」가 치열한 경쟁을 벌이는 가운데 스퀘어의 신감각 슈팅 「아인 핸더」가 급부상하고 있다. 또 새턴 게임으로는 이례적으로 「데빌 사마나 소울해커즈」가 발매되자마자 4위로 뛰어올라 「슈퍼 로봇대전F」에 이은 인기 돌풍을 예고하고 있다. 기종별 랭킹에서 크게 달라진 점은 없지만 N64 TOP5에서 「디디콩 레이싱」이 상승세이다.

• 이달의 프리 랭킹은 에닉스의 명작 RPG 드래곤 퀘스트 시리즈의 판매 순위와 일본 게임지인 'PS매거진'이 조사한 일본 유저들의 PS이식 희망 타이틀을 게재했다.

■ 통계기간: 1997년 11월 11일 ~ 12월 5일
■ 조사 방법
게임챔프 97년 12월호 애독자 엽서(30%)
국내외 게임관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)
미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (20%)
해외 특파원 통계 조사 보고 (20%)

일본 인기 소프트 TOP 10

1 프론트 미션2 [↑-1]
PS
시뮬레이션RPG
스퀘어
97년 9월 25일



2 슈퍼 로봇대전F [↓-1]
SS
시뮬레이션 RPG
반프레스토
97년 9월 25일



3 아인핸더 [NEW]
PS
슈팅
스퀘어
97년 11월 20일



4 데빌 사마나 소울해커즈 [NEW]
SS
RPG
아트라스
97년 11월 13일



5 브레스 오브 파이어3 [↓-2]
PS
RPG
캡콤
97년 9월 11일



6 그랜스트림 전기 [NEW]
PS/액션RPG/97년 11월 6일

7 실황 파워풀 프로야구 '97 개막판 [↓-3]
PS/코나미/스포츠/97년 8월 28일

8 문라이트 신드롬 [↓-2]
PS/ 휴먼/어드벤처/97년 10월 9일

9 포켓 몬스터 [↓-4]
GB/닌텐도/RPG/96년 2월 27일

10 사가 프론티어 [↓-3]
PS/스퀘어/RPG/97년 7월 11일

기대 소프트 TOP 10

1 바이오 하자드2 [→]
PS
호러 어드벤처
캡콤



2 패러사이트 이브 [↑-1]
PS
어드벤처 호러
RPG
스퀘어



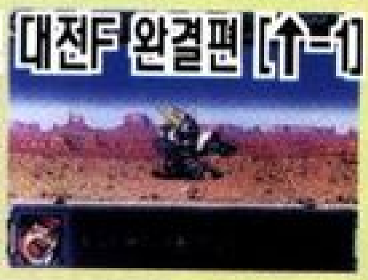
3 드래곤 퀘스트Ⅶ [↓-1]
PS
RPG
에닉스



4 초코보의 이상한 던전 [↑-1]
PS
RPG
스퀘어



5 슈퍼 로보트 대전F 완결편 [↑-1]
SS
시뮬레이션
반프레스토



6 그랜디아 [↓-2]
SS/RPG/게임 아츠

7 철권3 [↑-2]
PS/격투액션/남코

8 젤다의 전설 [NEW]
N64/RPG/닌텐도

9 사쿠라 대전2 [→]
SS/RPG/세가

10 포켓 몬스터2 [↓-2]
GB/RPG/닌텐도

FREE RANKING

DQ시리즈 판매 TOP 5

1 드래곤 퀘스트3
-그리고 전설로-
패밀리 / 380만개



2 드래곤 퀘스트6
-환상의 대지-
슈퍼컴보이 / 320만개



3 드래곤 퀘스트4
-이끌린 자들-
패밀리 / 310만개



4 드래곤 퀘스트5
-천공의 신부-
슈퍼컴보이 / 280만개



5 드래곤 퀘스트2
-악령의 신들-
패밀리 / 240만개



일본 게이머 PS 이식 희망 타이틀 TOP 5

1 성검전설 시리즈
스퀘어(SFC)



2 사쿠라 대전
세가(SS)



3 슈퍼 로봇대전F
반프레스토(SS)



4 슬레이어즈
반프레스토 (SFC)



5 이스 시리즈
일본 팔콤(PC)



플레이 스테이션 TOP 5

1 **프론트 미션2[→]**
시뮬레이션 RPG
스퀘어
9월25일



2 **아인핸더 [NEW]**
슈팅
스퀘어
97년 11월 20일



3 **브레스 오브 파이어3 〔→〕**
RPG/캡콤/9월11일

4 **그랜스트림 전기 〔NEW〕**
액션RPG/SCEI/97년 11월 6일

5 **모두의 골프 〔↓-1〕**
스포츠/소니/7월17일

새턴 TOP 5

1 **슈퍼 로봇대전F[→]**
시뮬레이션 RPG
반프레스토
97년 9월 25일



2 **데빌 사마나 소울해커즈 [NEW]**
RPG
아트라스
97년 11월 13일



3 **데드 오어 얼라이브 〔→〕**
격투 액션/테크모/97년 10월 9일

4 **J리그 프로축구 클럽을 만들자!2 〔NEW〕**
시뮬레이션/세가/97년 11월 20일

5 **론도 -윤무곡 〔↓-3〕**
시뮬레이션 RPG/아트라스/97년 10월 30일

닌텐도 64 TOP 5

1 **인터내셔널 슈퍼스타 사커64[→]**
스포츠
코나미
97년 9월 20일



2 **디디콩 레이싱 [NEW]**
레이싱
레어
97년 11월 21일



3 **골든 아이 007 〔↓-1〕**
슈팅/닌텐도 /97년 8월 23일

4 **열투! 킹 오브 파이터즈 '96 〔→〕**
GB/격투 액션/타카라/97년 8월 8일

5 **게임에서 발견! 타마고치2 〔→〕**
GB/육성 시뮬레이션/반다이/97년 10월 17일

아케이드 TOP 5

1 **더 킹 오브 파이터즈 '97 [→]**
격투 액션
SNK



2 **슈퍼 잼파이터 미니믹스 [↑-1]**
격투 액션
캡콤



3 **더 로스트 월드 〔↓-1〕**
슈팅/세가

4 **스파3 세컨드 임팩트 〔NEW〕**
격투 액션/캡콤

5 **철권3 〔↓-1〕**
격투 액션/남코

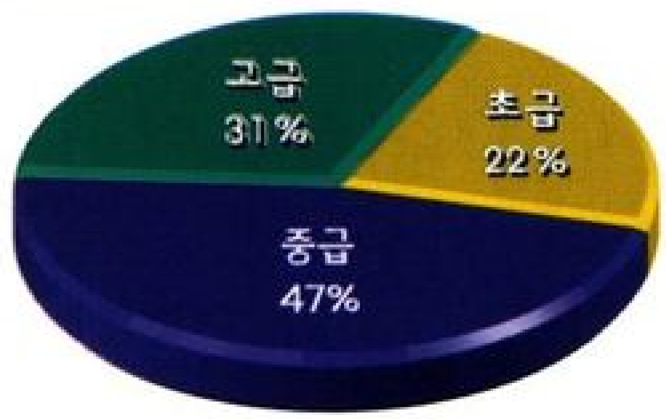
애독자 텔레파시

97년 12월호 애독자 엽서 통계 결과 챔프 독자가 가장 원하는 공략은 프론트 미션 얼터너티브였다. 그러나 얼터너티브의 발매일이 12월 18일로 연기됨에 따라 아쉽게도 2월호를 기대해야 한다. 또 아인핸더와 소울해커즈도 독자들의 많은 호응을 받았다. 또 챔프 독자들의 RPG수준의 의외로 높아 중급 이상이 75%에 육박하고 있다. 이 통계는 앞으로의 챔프 공략 난이도 설정에 큰 도움이 될 것이다.

98년 1월호에 공략을 원하는 게임은?



챔프 독자의 RPG게임 수준은?



3대 주요 게임기 캠페인 결과

기종	캠 페 인	증가율
PS	25% 가격 인하 (95년 6월 9일)	2.41배
	파이팅 박스 (96년 3월 29일)	6.14배
	염가판 발매 (96년 3월 21일)	1.71배
SS	22% 가격 인하 (95년 6월 16일)	8.57배
	5,000엔 캐쉬 백 (95년 11월 17일)	2.57배
	염가판 발매 (96년 3월 22일)	13.35배
	쿨 패드 캠페인 (97년 6월 20일)	1.51배
N64	33% 가격 인하 (97년 3월 14일)	54.21배
	피카츄 프레젠트 (97년 9월 21일)	1.04배

※ 일본 전격왕 97년 12월호 자료 참조

탐험대의 핫 이슈 오피니언



이제 본격적인 게임의 성수기인 연말이다. 그동안 울분을 참아왔던 각 게임 메이커들도 이때를 맞춰 자사의 기대작을 발매하는 것은 물론이며 각종 경품이나 이벤트, 가격 인하 등을 통해 뜨거운 공방전에 들어 갔다. 그러면 과연 이런 대목 노리기가 얼마나 큰 효과가 있는지 아니면 흔히 말하는 '제살 깎아먹기'는 아닌지 한번 되짚어 보았다.



김또깡

또깡은 어느날 발신인이 누군지 알 수 없는 의문의 편지를 받았다. 거기에는 스파3 세컨드 임팩트의 고우키 등장 커맨드가 다음과 같이 자세히 씌어 있었다.
캐릭터 선택 시에 ①류에 커서를 대고 레버를 하,하,상 ②켄에 커서를 대고 레버를 상,상,하 ③류에 커서를 대고 레버를 상 ④켄에 커서를 대고 레버를 하 ⑤ 숀에 커서를 대고 레버를 하,하,상,하,상,상,상. 이렇게 하면 고우키가 등장한다.
이게 웬 떡이냐! 하고 생각한 또깡은 고우키를 골라서 장소팔과 아가박을 퍼펙트로 쓰러뜨려 버렸다.
일주일 후 또깡에게 또 한통의 편지가 도착했다.
게임비법 서비스료 청구서. 귀하는 12월 15일까지 게임비법 서비스료 15만원을 가까운 은행에 납입해야 함. 깜짝 게임서비스 주식회사



아가박

제다이 나이트 아가박은 전 은하계를 장악하려는 은하 제국의 음모를 막기 위해 제국의 본거지에 잠입한다. 아가박은 계속해서 덤벼드는 수많은 적들을 광선검으로 무찌르면서 점차 제국 심장부에 다다르게 된다.
그곳에서 최강의 적인 어둠의 제다이 제럭을 가까스로 무찌른 아가박은 문득 자신의 정면에 누군가가 광선검을 들고 서있는 것을 발견한다. 그는 다름아닌 제국군의 총사령관인 다스 베이더였다. 아가박은 치열한 싸움을 벌인 끝에 마침내 그를 쓰러뜨린다. 그런데 다스 베이더는 고통스러운 목소리로 "으~ 너...넌 내 아들이다!" 이 소리를 들은 아가박은 "아니! 당신이...나의 아버지~"라고 말하면서 그에게 다가간다. "아들아 너의 모습을 좀더 뚜렷이 보고 싶구나" 라고 다스 베이더가 말하자 아가박은 "예 아버지"라고 말하면서 자신의 얼굴 가면을 벗는다. 얼굴 가면을 벗은 아가박의 얼굴은 다름아닌 다스 베이더의 얼굴이었다.



이인분

최근 VGB에 힘입어 GB 게임에 푹빠진 이인분. 특히 이인분의 자리는 송백정의 눈으로는 확인할 수 없는 사각지대이기 때문에 틈만나면 「별의 커비」, 「젤다의 전설」 등 VGB 게임에 열중하는 것이었다. 그러던 어느날 송백정왈 "우리 책에 VGB 특집기사를 넣을까? 어때?". "물론해야죠!". "그래 VGB는 뭐가 좋은 거야?". "VGB의 장점은 뭐니뭐니 해도 일하는 척하면서 게임을 즐길 수 있다는 점 때문에 많은 매니어들이 즐겨 하고 있습니다". "뭐야! 그럼 여태까지 기사쓰는 게 아니라 게임만 하고 있었단 말야? 당장 장소팔하고 자리바꿔!".
에구에구! 그날 이후 이인분은 송백정의 눈앞에서 일하게 되었다.



장소팔

챔프에 새로운 명인이 등장한다. 김또깡 명인의 협박(?)때문에 아직 그 이름을 밝힐 수는 없지만 상당한 지식과 실력 그리고 허풍(?)을 지니고 있다고 한다. 등장과 동시에 "왜 이러시는 거예요~~!"와 "뭐 하시는 거예요~~!"라는 말을 유행시키는 등 기존의 명인들에게서는 볼 수 없던 색다른 면들 그리고 이인분 명인을 연상시키는 우람한 몸매와(혹시 형제?) 군인 정신에 가까운 우직한 행동, 상당히 도전적인 말투는 모두를 긴장시키기 충분했다. 아직 정식으로 등장할 때가 아니라며 최고 명인을 향해 (음? 나를 노리는 건가?) 수련에 열중하고 있다던데... 과연 어떤 모습을 드러낼지 자못 궁금하다.



구걸

새로운 게임 탐험대원 구거리. 그는 원래 애니메이션광이었다. 그러던 어느날 그는 챔프에 찾아 와서는 "여기가 한국 애니메이션의 메카로군!" 하면서 감탄사를 연발하는 것이었다. 그때 장소팔이 "여기는 챔픈데요?" 라고 라고 말하자, "나도 알아요. 겜챔프, 루나, 건담, 에반겔리온 등 여러가지 애니메이션을 소개하는 잡지잖아요?". "게임이 우선인데...". "나도 안다니까요. 겜챔프의 얼마 안되는 여성 독자를 이렇게 몰아세워도 되는 거예요? 나는 걸(Girl)이라구요." "예 그럼 성은 뭔데요?" "성은 구씨인데..." "우~웩~~웩"



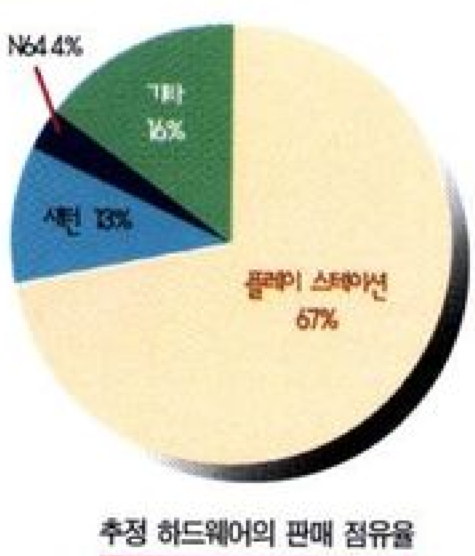
이제 德

이제德은 [플레이디]의 라라 크로프트에 콩깍(?)씌어 있었다. 육감적인 몸매에 이지적인 눈망울, 앵두같은 입술은 이제德으로 하여금 '라라 팬클럽'까지 만들게 했다. 길거리를 걸으면서도 비어오하자드를 하면서도 "랄라라~랄라라~"를 흥얼거리는 것이었다. 그리고 시간은 흘러 2편이 발매되기에 이르렀다. 용산에 나가보니 더욱 멋있어진 라라 크로프트가 이제德을 향해 윙크하고 있는 것이다. 이제德은 다리를 비꼬며 '랄르라' 춤을 한번 멋지게 추고 점원에게 제품을 사가지고 돌아가고 있었다. 시골서 올라와 뭔지도 모르고 옆에서 지켜보고 있던 김또깡은 점원에게 달려갔다. "저 사람이 산 걸로 주세요." 제품을 받고 돌아가던 김또깡은 포장을 뜯어 보고 "라면이 아니잖아!"

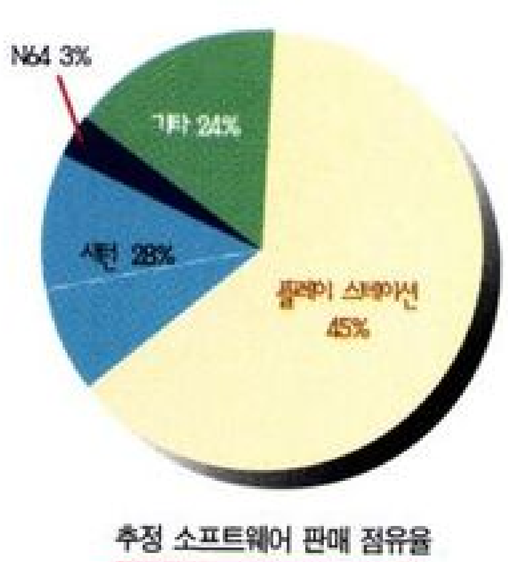
추정 HW/SW 판매수

챔프에서는 각 하드웨어와 소프트웨어의 인기도를 짐작할 수 있도록 일본 현지의 8월 한달간 판매수를 추정해 보았다.

참고: 아스키의 「패미통」, 소프트뱅크의 「더 플레이스테이션」, 미디어웍스의 「전격 닌텐도64」, 덕간서점의 「새턴팬」 등



추정 하드웨어의 판매 점유율



추정 소프트웨어 판매 점유율

주요 새 영상물 심의 리스트

타이틀	타이틀	등급	심의일자
버철 캅2	하이콤	연불	97/9/25
인터내셔널 슈퍼스타 사커64	한국 고나미	연가	97/9/02
킬러 인스틴트	월드 베스트	연불	97/9/30
스타워즈	쌍용	연가	97/9/02
버철 파이터2	하이콤	고가	97/9/30
소닉 클래식	하이콤	연가	97/9/23

연말 성수기 과열 게임시장의 이면성

심의 일원화를 시작으로 정부의 전폭적인 지원 이뤄지길

게임계에 있어서도 다사다난했던 97년도 이제 얼마 남지 않았다. 연초에 정부가 발표한 게임 산업에 대한 청사진 시책들은 대부분 연기를 거듭하며 해를 넘기게 되었고 게임 산업에 종사하는 사람들은 정부 시책에 대해 불신감만을 갖게 되었다.

그러나 오래전부터 게임업계인들이 희망해 오던 게임 심의 일원화가 97년에 들어서 어느정도 의견의 통일을 보이게 되어 그나마 다행스럽다. 그동안 가정용 게임은 공윤에서 아케이드용 게임은 한국컴퓨터게임산업중앙회에서 각각 맡아 진행해 오던 심의가 98년 1월부터 문화체육부 산하의 공연예술진흥협의회에서 일관적으로 처리되게 되었다. 그러나 최근 복지부 산하의 한국컴퓨터게임산업중앙회에서 업무 이관에 따른 마지막 밥그릇 챙기기에 급급했던 탓인지 현재 단체장의 비리를 문제삼아 점검 위원들이 심의 업무를 하지 않고 있다. 이런 문제가 내년까지 파급될 경우 98년 들어 새롭게 시작되려던 심의 일원화가 또다시 파행적으로 운영될 수밖에 없다. 하루빨리 문제가 원만히 해결되어 98년부터는 게임 심의 일원화를 시작으로 또 다른 정부의 게임산업에 관한 지원 시책이 이루어지길 간절히 바란다.



김도광

과열 경품 경쟁은 게임의 본질을 손상시키는 짓!

국내에서도 모사가 자동차를 경품으로 주는 등 연말을 맞아 게임의 과열 경품 전쟁이 서서히 세간의 입에 오르기 시작했다. 이같은 현상은 얼마전 일본에서도 과열 경쟁이라고 논란을 불러 일으켰던 현상이다. 한 예로 코코넛 재팬은 SS용 「포뮬러1 그랑프리」를 발매하면서 이벤트를 통해 게임을 구입한 소비자 중 한명을 호주로 여행을 보내 주는 등의 이벤트를 실시했으며 이미 다른 회사들도 자동차나, 괌 여행 등 여러가지 대형 경품으로 소비자들을 유혹하고 있다.

이같은 현상은 그동안 게임과 관련된 캐릭터 상품을 한정판으로 주어 더욱 게임에 애착을 느끼게 하던 경품과는 본질적으로 다른 것으로 꿈이나, 환상같은 게임의 본질을 위협하는 수준인 것이다. 물론 그만큼 소비자에게 돌려 준다는 의미도 있겠지만 그것보다는 왠지 점차로 게임이 상업화되면서 무조건 하나라도 더 팔면 된다는 상업 전략으로 인해 어릴적 아름다운 추억이 무너져가는 것같아 조금 아쉬울 따름이다.



이인분



PC게임 판권료의 혼탁양상은 자멸의 지름길!

최근 늘어난 업체들의 경품 전쟁은 해외게임의 판권료와 무관하지 않다. 비싸게 판권을 얻은 유통사는 자사의 타이틀을 유통시키기 위해 경품을 달든 어떻게 해서든 많이 팔아야 하기 때문이다. 겨울방학이라는 특수를 맞은 게임시장은 대작들이 결집되는 시기이기 때문에 판권경쟁은 더욱 치열해지고 있다.

우리나라에는 언젠가 모르게 게임을 제작하는 사람보다 유통을 하는 사람들이 훨씬 많이 늘어났다. 특히 해외 게임의 판권을 사와 국내에 유통시키는 판권사업자는 잘만 잡으면 일확천금을 누릴 수 있다는 헛된 꿈에 부풀어 대기업과 중소기업을 가리지 않고 점점 늘어나는 추세다. '에반게리온 강철 걸 프렌드'만 해도 한국의 수십 업체가 판권을 둘러싸고 공방전을 벌인 작품이다.

이들 업체로 인해 타이틀의 기본 가격이 인상, 한국고객은 VIP대접을 받고 있다는 사실은 익히 알고 있을 것이다. 전 세계를 상대로 한국의 인지도를 높히는 장점(?)도 있을지 모르지만 이러한 높은 로열티의 판권사업이 결코 국내 게임시장의 발전에 기여할 수 없다는 사실은 업체 스스로가 잘 알고 있을 것이다. 더구나 환율도 오르고 있는 요즘 현금거래가 일반적인 게임 판권계약은 자칫 비싼 외화를 낭비할 우려가 있다. IMF에 특별금융까지 신청해 놓은 상황인만큼 외화 사용에 심여를 기우릴 필요가 있다.



이재홍

성수기에 가격하락. 일본시장 본받자!

한해 중 최고의 대목이라고 할 수 있는 연말이 다가오고 있다. 모든 업종이 그러한 것처럼 비디오 게임시장 역시 연말이 아주 중요한 시기일 것이다. 때문에 각 비디오 게임업체들은 이 연말 시장을 잡기 위해서 여러가지 이벤트를 열거나 가격 인하를 단행하기도 한다.

구체적인 예를 들자면 소니는 지난 11월13일부터 기존에 판매해오던 플스 5500을 단종시키고 플스 7000을 출시하면서 그 가격을 19800엔에서 18000엔으로 인하하였는데 이것은 예전에 시행되었던 가격 인하와 비교해보면 그 인하폭이 좀 낮기는 하지만 아날로그 대응의 듀얼쇼크 패드를 기본으로 장착하였기 때문에 실질적으로는 비슷한 폭으로 인하한 것이다. 이렇듯 소니가 신기종을 인하된 가격으로 출시하는 것은 역시 연말 시장을 겨냥한 판매 전략이라고 볼 수 있다. 이렇게 되면 경쟁사들 또한 이에 대한 대응 전략을 내놓을 것으로 예상된다. 예를 들어 세가나 닌텐도가 조만간 자사의 하드웨어 가격을 인하하거나 새로운 아이템을 추가하여 소니에 맞대응하는 전략을 구사할 지도 모른다. 이렇듯 비디오 게임기 업체들의 가격 인하가 속속 이루어진다면 게이머들에게는 반가운 소식이 아닐 수 없을 것이다.

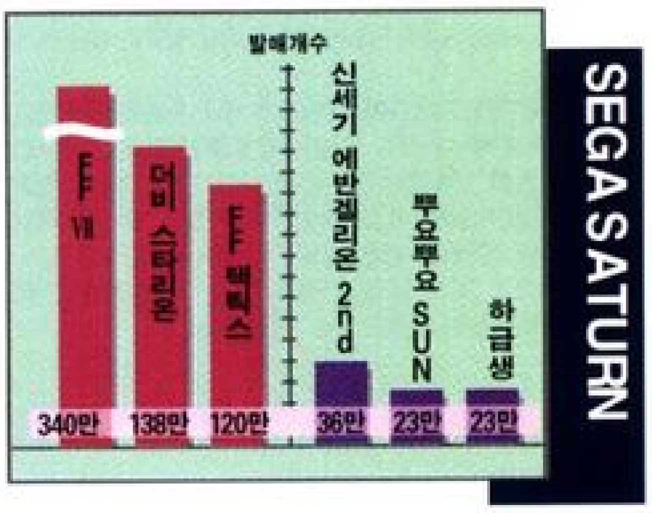


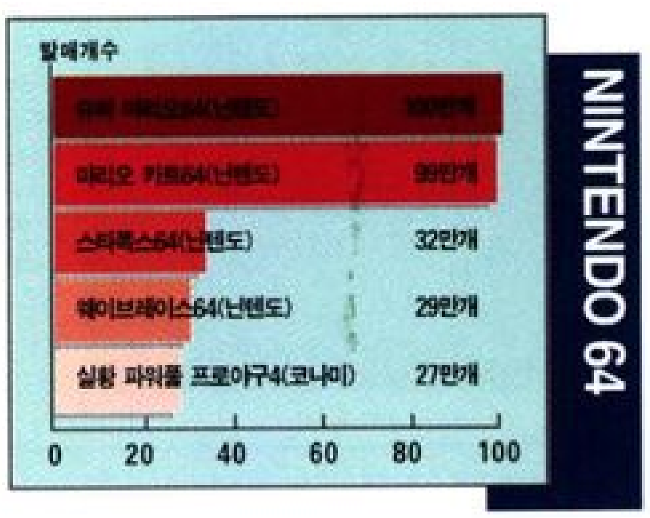
이기범

도표로 보는 3대 하드웨어의 불안요소

각종 자료들을 검토하다 보면 각 하드웨어의 불안 요소를 쉽게 짐작할 수 있다. 특히 PS는 판매수에 있어서 선두자리를 지키고 있으나 PS로 발매된 대부분의 소프트들이 판매개수 1만개조차 넘기지 못하는 부진을 겪고 있기도하다. 물론 새턴은 대형 히트작이 없다는 점과 N64는 서드파티의 지원이 약하다는 점이 가장 시급한 문제로 지적되었다.



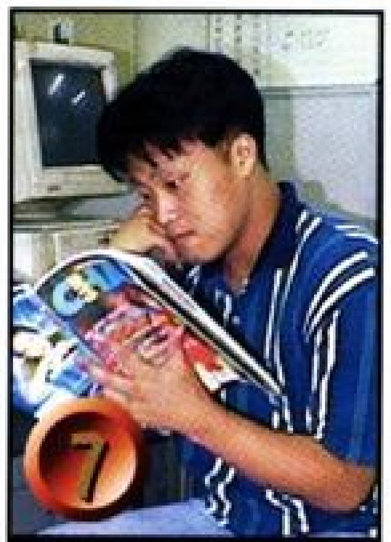




매니아 오피니언

소프트웨어 리뷰

PS 「아인핸더」



정혁진
(한성대학교 정보공학과 3년 재학)

가장 믿음직한 메이커중 하나인 스퀘어가 만든다는 것만으로도 수많은 유저들은 가슴졸이며 기다렸을 것이다. 하지만 결과는 수준미달이었다. 게임 자체의 수준이 떨어진다는 것이 아니라 슈팅으로서의 요소들이 부족하다는 말이다. 아인핸더는 폴리곤을 사용한 뛰어난 연출이 돋보인다. FF7을 제작한 스퀘어이기 때문에 가능한 슈팅게임이다. 또한 타 게임과의 차별성을 보여주는 무기 시스템, 지면에 부딪히면 바로 폭발해버리던 다른 게임들과는 달리 지익~ 미끌어지다가 추락하는 연출, 보스의 등장 등 눈으로 볼 수 있는 것은 그 어느 슈팅 게임보다도 뛰어나다. 하지만 슈팅 게임에서 가장 중요한 박력이 상당히 떨어진다. 단순한 효과음만 보아도 슈팅 게임으로서의 아인핸더는 부족한 면이 많다. 레이스톰이나 선더포스 시리즈에서 느낄 수 있었던 박력이 정말 아쉽다. 스퀘어 게임의 팬이라면 무조건 만족했을지도 모르지만 말이다.



장 르	슈팅
제작사	스퀘어
발매일	97년 11월 20일

이미 체험판과 많이 먼기를 통해 유저들의 기대감을 더욱 증폭시킨 바 있던 아인핸더가 11월 20일, 유저들 앞에 그 손을 내밀었다. 이 게임은 밀리언셀러 제조기 스퀘어의 슈팅 장르로의 첫번째 시도작이라는 점에서 우려가 되기도 했지만 접해본 후의 느낌은 조금 다르다. 우선 화려한 CG, 특징이 다른 3종류의 기체, 메인과 서브웨폰 개념으로 여덟가지 무기를 교체·보관하도록 설정했다는 점에서 비교적 높은 완성도를 칭찬하고 싶다. 기체의 스피드 조절 버튼을 포함해 슈팅 사상 최대인 7개를 사용한다는 점도 빠놓을 수 없는 특징이다. 변화하는 시점과 섬세한 연출, 그리고 엔딩 후 추가되는 CG 갤러리로 획일화된 슈팅의 이미지를 벗어나려 했으나 기체의 가벼운 조작감은 아쉽게도 「라이덴」 등에서 보여준 '정중함'과 '폭발의 쾌감'에 다소 못미치는 것 같다. 높은 난이도는 겨울나기 게이머들에게 보내는 스퀘어의 선물(?)이 아닐는지…



전상원
(MBC 홍보국)

SS 「거리(街) 체험판」



홍성균
(한성대 문헌정보학과 1년 재학)

'제철초', '카마이타치의 밤' 등 수작의 사운드노벨을 발표했던 춘 소프트에서 새로운 감각의 사운드 노벨인 '거리'의 발매를 목전에 두고 있다. 특히 이번에는 전작들과는 차별성을 둔 스토리간의 연관과 ZAP시스템 활용으로 한 단계 진화된 모습을 보여준다. 아쉽게도 체험판에서는 스토리의 연관과 진행이 완벽하게 이루어지지는 않으나 맛보기 식으로도 충분히 그 진가를 알게 해주었다.

우선 이 장르는 역시 일본어를 잘 이해하지 못하고서는 재미있게 즐기지 못할 게임이다. 하지만 이전의 사운드 노벨을 재미있게 즐겼던 사람이라면 이 게임 역시 재미있게 즐길 수 있을 것이다. 이번에는 단순한 공포 형태의 사운드 노벨을 탈피해서인지 처음에는 좀 이상하다는 느낌이 들었지만 계속 진행할수록 스토리의 연관성에 감탄을 금치못하게 되었다. 체험판의 한계로 아쉬운 점도 많았지만 그래도 성의있는 체험판 구성으로 '거리'의 진수는 충분히 느낄 수 있었다.



장 르	사운드 노벨
제작사	춘 소프트
발매일	배포중

이 게임은 출시전 게이머들이 예상하고 있던 강한 호러 즉, 피가 낭자하고 정신파탄에 이르는 그러한 모습은 거의 보이지 않는다. 오히려 플레이 스테이션으로 등장한 문라이트 신드롬적인 요소 즉 추리, 서스펜스, 심리학적인 측면이 더 강해 기존 춘 소프트에서 출시한 제철초나 카마이타치의 밤과 같은 호러 그 자체의 본질적인 공포를 받기는 어려울 것이다. 특히 캐릭터 설정에도 이런 변화에 맞게 이전과 같이 학생이나 어떤 지식성이 강한 개성적인(현재에 더 가까운)캐릭터들이 적고 현실에 있을 법한(일본에서) 인물들과 사실성을 강조한듯한 설정을 기본으로 하는 캐릭터가 다수 등장하기 때문에 의외의 실망이 있을지도 모른다. 하지만 요즘 단순 호러물이나 옴니버스식 구성에 식상한 게이머들이 많다는 판단에서인지 아니면 더 이상의 공포를 얻기 힘들겠다는 판단에서인지는 모르지만 대체적으로 어떤 인물의 어두운 현실과 심리 그리고 그 주위에서 나타날 수 있는 일들한 모습을 은유적으로 표현하면서 인간의 심리에 바탕을 둔 과학적인 측면을 강조하는 게임이 늘고 있는 추세이다. 물론 이는 단지 체험판만을 기준으로 한 것이기에 후반부에서는 어떻게 진행될지는 미지수지만…



안영식
(게임 매니아)

하드웨어 리뷰

N64 「게임 샤크」



N64용 프로 액션 리플레이 「게임 샤크」가 드디어 발매되었다. 아직 국내에서는 그 모습을 찾아 볼 수 없지만 일본 동지에서 구입할 수 있으며 기존에 나와 있던 N64용 「액션 리플레이」보다 향상된 기능을 가지고 있다.

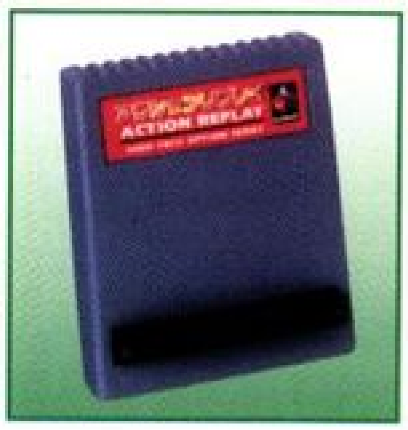
현지 발매가 : 미정

대망의 N64용 프로 액션리플레이 「게임 샤크」가 드디어 그 모습을 드러냈다. 기존의 N64용 액션 리플레이와 비교해 볼 때 가장 특이한 점은 본체 전면에 메뉴 화면이 나타날 때까지 카운터를 세는 디지털 카운터가 탑재되어 있다는 점이다.

그러면 이제 간단한 사용 방법을 설명하도록 한다. 우선 전원을 넣으면 약 5초후에 메뉴 화면이 나타난다. 코드를 이용한 변칙 플레이(?)를 할 때 즉 이미 등록된 코드를 선택하거나 신규 코드를 입력할 때에는 메뉴 중 '셀렉트 치트 코드(SELECT CHEAT CODES)'를 선택하면 된다. 그외 다른 기능도 PS나 SS의 액션 리플레이와 같은 방법으로 사용하면 되며 코드의 '찾기 기능'도 빠른 편이다. 그리고 얼마후면 「타마고치」 등 GB 게임에 완벽 대응되는 GB용 액션 리플레이가 나온다고 하니 기대할 만하다.

정혁진 (한성대학교 정보공학과 3년 재학)

PS 「액션 리플레이」



PS 게임의 대량 발매로 인해 「액션 리플레이」 역시 많은 수요를 보이고 있다. 특히 요즘 버전에는 메모리 카드 1장에 120블록까지 저장할 수 있도록 한 압축 기능까지 추가되었다. 물론 안각 불안하다는 점은 감수해야 한다.

현재 발매가 : 9,800엔
(국내 유통가 : 3만 5천원선)

매니어 진단

드디어 공개된 'M2'

게임기로서의 개발을 포기했다는 발표는 기억하고 있을 것이다. 마쓰시타에서는 그동안 개발 중이던 꿈의 머신 'M2' 본체와 콘트롤러를 공개했다. 본체는 새턴보다 조금 작은 편이며 색깔은 밝은 회색이다. 후면에는 확장용 카드 슬롯이 있고 콘트롤러는 조그셔틀 형식을 채용하고 있다. 여러 가지 뛰어난 기능들이 갖추어져 있어 지금 봐도 조금 아까운 게임기라는 생각이 든다.



소프트를 평가한다는 것은 주관적이기 때문에 말하는 사람마다 틀리기 마련입니다. 챔프에서는 나름대로 게임 관련자들을 초빙해 믿을 수 있는 평가를 내리고자 노력했지만 유저 여러분들과 분명 다른 리뷰가 될 수도 있습니다. 하지만 이 지면을 통해 서로 각기 다른 게임관을 교류하는 유익한 코너가 되었으면 하는 바램에서 이 코너를 만들었습니다.

N64 「DD콩 레이싱」



최철희
(N64 유저)

SFC용 동키콩 시리즈의 뛰어난 그래픽으로 잘 알려진 레어사에서 만든 레이싱 게임으로 첫 느낌은 마리오 카트64와 매우 비슷했다. 하지만 마리오 카트64와 비슷한 게임이라고 생각하면 큰 오산이다. 일반적인 레이싱 게임에 액션적 요소를 가미한 것이 마리오 카트64였다면 디디콩 레이싱은 레이싱에 어드벤처적 요소를 가미한 게임이라 할 수 있다. 한 스테이지는 두번의 레이스를 통해 클리어할 수 있다. 이중 두번째 레이스는 단순히 달리기만 하는 것이 아니라 특정 아이템-코인을 모두 찾아서 1등으로 골인해야 하기 때문에 어드벤처적 묘미도 함께 즐길 수 있게 구성되어 있다. 또 디디콩 레이싱은 비행기, 호버카, 레이싱카의 3가지 기체 중 마음에 드는 것을 골라 즐길 수 있고 4인 동시 플레이도 가능하기 때문에 가족 또는 친구들끼리 모여 오랫동안 즐기기 알맞은 게임이다. 각 기체는 조종 감각, 성능에서 엄청난 차이를 보이기 때문에 자신이 좋아하는 것을 고르는 것 보다는 스테이지의 성격에 맞게 선택하는 것이 좋다.



N64
장 르 : 레이싱
제작사 : 닌텐도
발매일 : 97년 11월 21일

디디콩 레이싱은 모든 면 즉 그래픽, 시스템 등 지금까지 출시된 레이싱 게임의 장점을 모두 합친 게임이라고 할 수 있다. 특히 시스템 면에서 여러가지 재미를 유저에게 제공해 주고 있다. 그러므로 "뭔가 충실한 게임을 하고 싶다"는 유저에게는 권할만하다. 해상도는 마리오 카트64의 2배 정도로 깔끔하고 무엇인가 새로운 면을 즐기실 분과 도전 정신이 강한 분은 꼭 해보시기 바란다. 게임에 등장하는 탈 것은 기본적인 자동차에 '호버' 라는 레이싱에서는 보기 드문 기체와 비행기까지 마음대로 선택할 수 있다.
DD콩 레이싱의 가장 큰 특징은 레이싱 게임에 어느정도 자신있는 유저라면 재미있게 즐길 수 있는 게임이라는 점이다. 그러나 초보 레이서는 미니는 연습을 해야 하는 번거로움이 있을 정도로 어느정도 난이도가 있는 게임이다. 하지만 한번 게임의 엔딩을 보고나면 앞으로 어떤 레이싱 게임이라도 어느 정도는 자신감을 가질 수 있는 좋은점(?)도 있다.



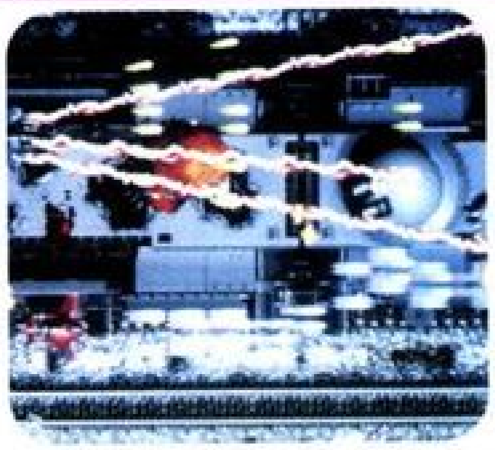
김석호
(레이싱 게임 매니어)

ARC 「라이덴 파이터즈2」



서원정
(드림 아일랜드 디자인 실장)

전통의 슈팅 메이커로 유명한 세이부가 또 다시 「라이덴 파이터즈2」를 내놓았다. 전작과 같은 SPI시스템을 사용하고 있으나 서브 보드의 용량이 증가됨에 따라 전작보다 OBJ(배경을 제외한 나머지 부분), BG(배경)의 사용 범위가 넓어졌다. 모두 3개의 미션으로 구성된 스테이지는 전작보다 맵의 길이가 짧게 구성되어 있기 때문에 전체적으로 게임이 스피디해졌고 그래픽 역시 화려해졌다. 특히 플레이어기의 공격 효과가 눈에 띄게 바뀌었다. 특히 비스트 윙이나 헬 다이버(비밀 기체)의 메인 샷 공격은 플레이어로 하여금 슈팅 게임에서만 느낄 수 있는 통쾌감을 느끼게 해 준다. 게임 중 난이도 역시 과거 라이덴의 어렵기만 했던 이미지에서 벗어나 '초보에게는 조금 쉽게 매니아에게는 더욱 어렵게' 라는 방식으로 플레이 시간, 파워 업 상태에 따라 리얼타임으로 반응하게 되어 있기 때문에 난이도의 밸런스는 좋다고 본다. 그러나 옥의 티라 할 수 있는 것은 스테이지 중간중간 전작에서 보았던 적기의 무기들이 가끔 눈에 띈다는 것이다. 개발에 참여했던 내가 평가를 한다는 것이 조금 미안하지만 기대해도 좋은 작품이라고 본다.



ARC
장 르 : 슈팅
제작사 : 세이부(드림 아일랜드)
발매일 : 발매중

이번 작품은 전작인 라이덴 파이터즈의 상쾌감, 깔끔한 그래픽, 숨겨진 보너스 등 슈팅 유저들에게 호평 받았던 게임 시스템을 그대로 채택해 라이덴 파이터즈2로 파워업 진화를 시도했다. 우선 플레이어 기체가 7대에서 10대로 늘어났으며 게다가 타임 릴리스(시간이 지나면 자동으로 생겨나는 시스템)에 의해 15대 + 알파의 기체를 사용할 수 있게 되었다. 또 이것은 기체가 늘어나는 만큼 무기의 수가 증가되었다. 추가된 무기는 화려하고 상쾌감을 느끼기에 충분하기 때문에 기대해도 좋을 것이다.
또 2인 동시 플레이 시에 협력 공격에 의해서 기체를 서로 가까이 대면 양쪽 기체의 능력을 모아서 발사하면 초강력 하이브리드 어택(Hybrid Attack)이 나온다. 이 때에는 2기체 모두 무적이 되고 게임의 전개가 유리해진다. 특히 보스전에 사용하면 유리하다.
라이덴 파이터즈는 2가 되어서 2인 동시 플레이가 더욱 재미있어졌고 사용 기체, 무기도 다양해졌으며 오랫동안 유저들에게 호평받는 게임이 될 듯하다.



카사이 요리타카
(일본 라이즈 메인 프로그래머)

요즘들어 널리 보편화된 액세서리를 이야기할 때 빠질 수 없는 '액션 리플레이'. 그만큼 전반적으로 게임의 난이도가 어려웠기 때문이기도 하지만 액플의 등장으로 그동안 엔딩을 보지 못하고 묵혀 두었던 게임들도 하나씩 꺼내기 시작하면서 액플의 수요는 계속 늘고 있는 편이다.

액플! 많은 게임유저들은 게임을 플레이하다 수많은 난관에 부딪히게 된다. 이럴 때 어떻게 해야 하나? 이런 유저들의 생각을 만족시켜주는 것이 액플에 대한 간단한 설명이라 하겠다. 원래 액플의 유래는 PC게임의 코드조작에서 파생된 것이라 할 수 있다. 이런 점을 게임기로 옮긴 것인데 저장된 데이터를 조작하여 여러가지 효과를 만들어내는 것이다. 이정도까지 얘기하면 "와 정말 대단한것인데!"라고 말하는 사람들이 대부분일 것이다. 하지만 이제 액플이 주는 것이 무엇인지를 알아야한다. 앞에서도 말했듯이 게임의 진행을 원활히 해주는 액플이지만 이 액플에 길들여지는 당신의 모습을 보라. 게임의 어려운 점은 생각하지 않고 무조건 진행만 하는 모습! 그 모습에서 게임으로 느끼는 희열을 맛볼 수 있다고 생각하는가? 종점적으로 액플은 게임의 질을 떨어트린다고 말하고 싶다. 그러니 꼭 필요할 때만 사용하는 기계로 생각해야한다는 게 본인의 생각이다.

홍상균 (한성대 문헌정보학과 1년 재학)

SS「프로 액션 리플레이」



새턴의 액션 리플레이는 '국가 코드 지원'과 '데이터 저장' 등 코드를 이용한 게임의 데이터 조작이라는 액플의 기본적인 기능(?) 이외에도 상당히 쓸모가 많은 물건이다. 하지만 역시 세가의 비라이센스 제품으로 100% 믿을만한 물건이라고는 할 수 없다.

현지 발매가 : 9,800엔
(국내 유통가 : 3만 5천원선)

액션리플레이는 상당히 매력적인 면이 있음에도 불구하고 일부 매니어 사이에서는 비판을 받는 주변기기이다. 먼저 가장 최근에 등장한 액션 리플레이 플러스에 대해 살펴보도록 하자. 액션 리플레이 플러스는 기존의 액션 리플레이의 국가코드 제거 기능, 세이브 데이터 조작 기능, 세이브의 저장을 위한 백업 램, 조작한 코드를 저장하기 위한 백업 램이 기본적으로 탑재 되어 있고 그 외에도 확장 램카트릿지의 기능까지 지원한다. 여기서 타기종의 액션 리플레이와의 다른 점이 몇가지 보일 것이다. 이번에는 그 중 하나인 '세이브 데이터' 저장을 위한 백업 램에 대해 알아 본다. 이것이 파워메모리와 같은 기능을 한다는 소문이 상당히 널리 퍼져있는 상태이지만 직접 사용해 본다면 파워메모리와는 전혀 별개라는 사실을 알 수 있을 것이다. 파워 메모리는 배터리 백업방식인데 반해 액션리플레이는 플레이 스테이션의 메모리카드와 같은 플래쉬 메모리 방식을 채택하고 있기 때문이며 파워메모리와 호환은 되지 않는다. 하지만 본체 세이브 램을 액션 리플레이에 옮겨서 사용함으로 피 땀 흘려 클리어한 게임의 데이터를 장기간 저장할 수 있다는 장점도 있다.

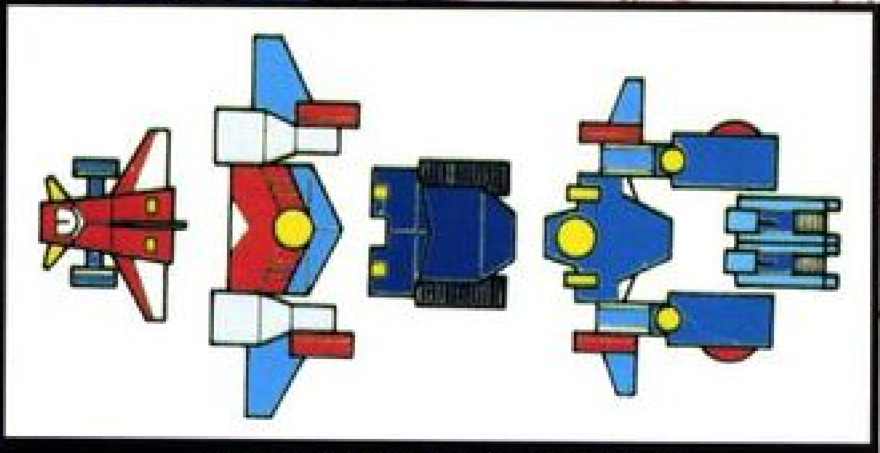
이 한(나우 새턴동 부시삽)



합체로봇, 이젠 황당함이 보여요!

슈퍼로봇 궁금증 해소

챔프 독자 여러분 기억하나요?"체인지 겟타 원 스위치 온"이라는 함성과 함께 3대의 비행체가 합체해서 탄생하는 겟타로봇의 위용을. 겟타로봇을 시작으로 해서 복수의 전투기가 공중에서 합체에 거대 로봇이 된다는 패턴은 컴바트라V, 볼테즈 파이브, 점보트3 등 얼마든지 있다. 이런 합체로봇은 이제 슈퍼로봇의 한 장르로 확고하게 자리잡았다고 할 수 있다. 특히 컴바트라 V의 경우 서로다른 기능을 가진 5대의 전투기가 공중에서 합체해 거대로봇으로 변하지 않는가. 필요에 따라 5대의 전투기로도, 거대 로봇으로도 활용될 수 있다니... 이런 편리한 로봇이 또 어디에 있을까. 그런데 과연 이런 일련의 사태들이 실제로 가능한 것일까? 지난호에 이어 컴바트라V의 합체를 모델로 여러가지 궁금증을 풀어보도록 하겠다.



이상의 5대가 합체해서 거대 로봇이 된다

왜 현실적인 합체는 어려운가?

현실세계에서 합체된 승차물이라고 하면 열차나 인공위성정도다. 겟타로봇이나 컴바트라V 같은 영화에 나오는 합체는 실제로 그다지 많이 이루어지지 않는다. 그 이유는 무엇일까? 그것은 다음의 두가지를 만족해 주지 않기 때문이다.

우선 연결부분이 확실하게 들어맞지 않으면 안된다. 열차의 경우 레일 위에서 연결하는 것이기 때문에 이것에 대한 걱정은 적지만 그래도 자동연결장치가 개발되기 전에 사람손으로 연결했을 때에는 많은 사람들의 희생이 있었다고 한다. 유도하는 것이 아무 것도 없는 우주공간에서는 더욱 힘들어서 스페이스 셔틀에서 로봇 팔을 사용해서 인공위성을 스페이스 셔틀에 수납할 때도 회수작업에만 15분 이상 걸린다.

컴퓨터를 이용해 간단히... 라는 식으로는 통용되지 않는다.

그리고 합체 직전, 두 부분의 속도가 가능한 한 일치되지 않으면 안되는데 이것을 비행중인 두 물체 사이에서 실현시키는 것이 대단히 힘든 것이다. 겟타로봇을 모델로 하는 여러 로봇만화에서는 뒷부분의 파츠가 앞부분의 파츠를 관통하는 것이 아닐까 할 정도의 속도차로 합체하는데 약간의 속도차라도 그것이 접촉했을 때의 충격은 상당히 크다.

예를 들어 속도차가 초속10m라면 멈춘 차에 시속 36Km로 달리고 있는 차가 충돌하는 것이나 마찬가지인 것이다. 초속 1m의 속도차도 너무 크다. 이런 속도로 부품을 결합시켜 제품을 만드는 만드는 공장은 어디에도 없다. 그렇다고 해서 처음부터 두물체가 똑같은 속력로 난다면 10000000년 걸려도 합체는 불가능하다. 뒷부분 파츠가 앞부분 파츠를 상회하는 속력으로 날아서 어느 지점까지 가까이 왔을 때 브레이크를 걸어 속도차가 0이 되었을 때 합체하는 것이 가장 이상적이라고 할 수 있다.

엔진을 끄지 않으면 큰일난다

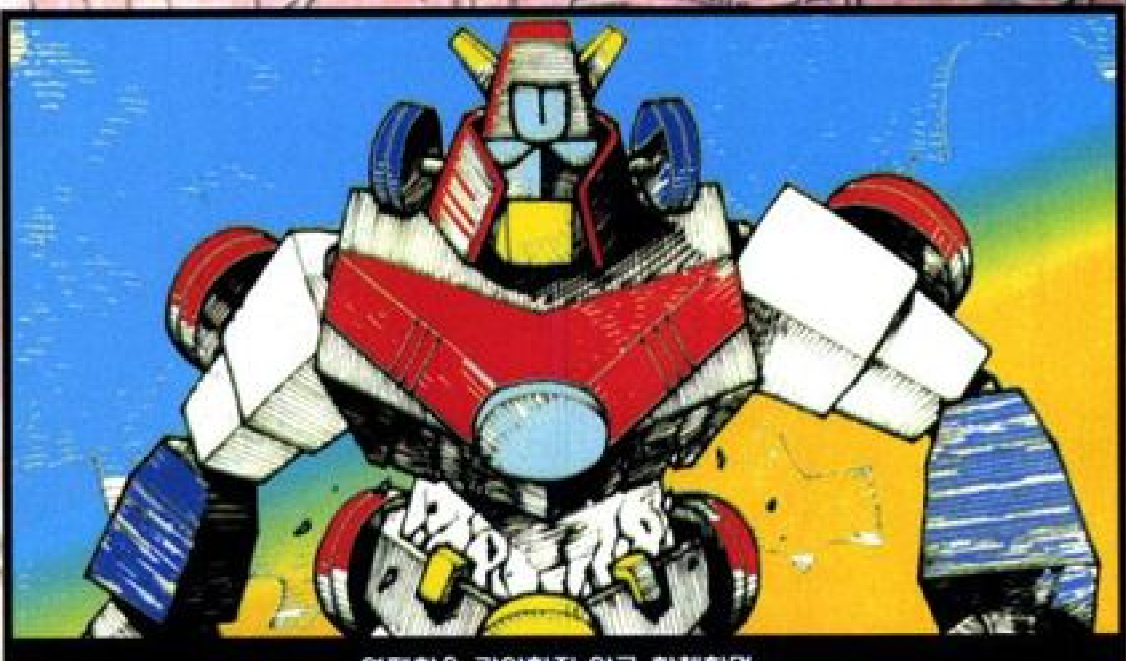
그럼 어떻게 하면 공중합체가 가능할까? 그렇다면 한번 컴바트라V의 합체를 실현시켜 보자. 일단 애니메이션에서는 합체서 초전자의 빛으로 서로를 이으면서 합체하지만 현실적으로 그것은 불가능하다. 때문에 이번 검증에서는 초전자라는 설정은 무시하기로 한다.

만화영화의 화면을 보면 합체할 때 앞부분 파츠의 엔진분사구가 후부 파츠에 수납된다. 그런데 이 시스템은 상당한 문제성을 내포하고 있다.

제트연료의 분사가스 온도는 1500



만약 겟타로봇식으로 합체한다면 이렇게 된다


열팽창을 감안하지 않고 합체하면...

도. 그것은 철이 녹기 시작하는 온도다. 보통 제트전투기의 기체는 경량화를 위해 듀랄루민을 사용하고 있는 것이 보통인데 듀랄루민의 원료인 알루미나는 660도에서 녹기 시작하는 것이다. 마하3으로 날으는 제트전투기에는 열에 강한 티타늄 합금이 쓰이고 있지만 그래고 1675도가 한계다. 이 정도 가지고는 위험하다.

컴바트라V의 파츠도 전투기인 이상 이러한 합금이 사용되고 있음이 틀림없다. 그런 상태에서 엔진을 분사하는 상태로 합체하면 뒷부분 파츠는 형편없게 녹아서 합체가 아니라 용접이 되어 버릴 것이다. 합체 순간에는 앞부분의 엔진이 멈추어 있어야 하는 것은 절대조건인 것이다.

게다가 엔진의 분사구 주위, 다시 말해 전부분 파츠의 연결부위는 고온 때문에 1% 전후로 변형되어 있다. 합체 직후에 딱맞게 설계되어 있다면 시간이 지나 차가워졌을 때 헐거워 지거나, 꽉끼어서 금이 가는 경우가 생기게 된다. 그러므로 두 파츠의 연결부위를 같은 소재로 만들고 합체 전부터 뒷부분의 파츠를 인공적으로 가열시켜 앞부분 파츠가 같은 온도가 되도록 하지 않으면 안된다. 음~ 상당히 귀찮은 일이 되겠군.

「자유낙하 하면서」라면 가능성이

용접되는 것을 막기 위해서는 엔진을 정지하지 않으면 안되는데, 그렇게 되면 만화에서 등장하는 것처럼 수평으로 날면서 합체하는 것은 위험하다. 비행기가 비행중에 엔진을 멈추면 방물선운동에 양력과 공기저항이 더해져서 복잡한 운동을 보인다. 이 운동은 주변의 기압, 기온, 날씨에 크게 좌우되기 때문에 컴퓨터로도 분석이 불가능해 뒷부분의 파츠를 그에 맞추어 움직이게 하는 것은 대단히 힘들다.



현실적인 합체는 우선 전기체가 수직으로 상승해서 일정 고도에 달했을 때 엔진을 멈추고 하는 수밖에 없다. 요는 바로 자유낙하 하면서 합체한다는 것이다. 수직상승하던 비행기가 엔진을 멈춘다고 바로 떨어지기 시작하는 것은 아니다. 당분간은 물체가 낙하할 때의 가속과 같이 1초간 9.8m의 비율로 속도를 떨어트리면서 상승을 계속한다.

그런데 전부 파츠가 엔진을 멈추고 후부 파츠가 속도를 떨어트리지 않고 비행을 계속하면 2기간에 속도 차이가 생겨 충돌하게 된다. 또 뒷부분 파츠가 엔진을 끊는 것 만으로는 전부 파츠와 완전히 똑같은 운동을 하는 것일 뿐이기 때문에, 아무리 시간이 지나도 뒤쫓아갈 수 없다. 뒷부분 파츠는 처음에 전부 파츠 이상의 속도로 날다가 엔진을 정지시키고 역분사를 걸어 최종적으로 2기체의 속도차를 0으로 만들 필요성이 있다.

컴바트라V의 경우 애니메이션 화면에서는 1번 연결에 10초정도가 걸리고 있다. 이것과 같은 시간안에 합체하기 위해서는 초속 20m(시속 72Km)의 속도차로 접근해 2기체간의 거리가 100m가 되었을 때 전부, 후부 파츠 모두 엔진을 정지시킨 뒤 중력의 20%의 힘으로 역분사를 걸면 된다. 이때 역분사로 인해 발생하는 열로 후부 파츠의 전부분을 가열하는 것도 가능하니 그야말로 일석이조.

하지만 이 합체가 우주공간이 아니라 대기중에서 일어나는 일이란 것을 잊어서는 안된다. 경륜의 경우 레이스 중반에 선두로 나서는 것은 불리하다고 한다. 공기저항을 그대로 받아서 체력이 소모됨과 동시에 자신이 바람을 갈라주는 덕분에 2번째의 선수가 달리는 것을 도와주는 형국이 된다는 것이다. 합체의 경우도 두개의 파츠가 떨어져 있을 때는 관계가 없지만 가까워지게 되면 전부 파츠가 만들어낸 공기저항이 적은 영역에 후부 파츠가 들어가게 된다. 그러면 후부 파츠가 받는 공기저항이 적어져 감속비율에 새로운 차가 생겨 다시 충돌의 위험이 생긴다.

이것을 회피하기 위해서는 역분사 조절을 하지 않으면 안되는데, 공기저항은 상황에 따라 힘의 크기의 방향이 미묘하게 틀려진다. 정체적인 물리법칙의 규격이 큰 현상에서 컴퓨터로 제어하는 것은 위험하다. 결국 판단력을 가지고 경험을 쌓은 백전노장 파일럿의 수동조작에 의존할 수밖에는 없다. 그런데 컴바트라V의 파일럿은 고등학생에서 중학교 1학년까지이다. 과연 그런 청년들에게 이만한 고도의 기술을 요구하는 임무를 맡겨도 괜찮은 것일까?

주인공 머신이 가장 약한 사실을 아는가

이런 여러가지 난점이 있기는 하지만 합체 자체는 가능하다는 것이 밝혀졌다. 하지만 적과의 싸움 도중에 합체를 하는 것에는 큰 문제가 따른다. 그것은 추진력과 시간이다.

컴바트라V의 중량은 550t. 엔진만의 힘으로 날기 위해서는 550t 이상의 추진력을 가지고 있지 않으면 안된다. 로봇은 날기 위해서만 만들어

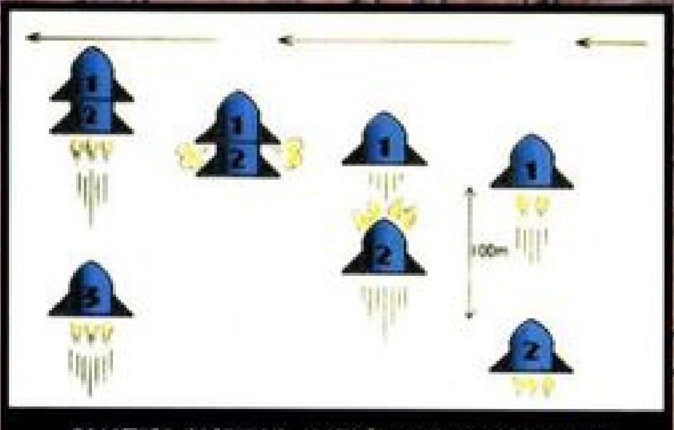


진 로켓만한 추진력을 가지고 있다고 보기에는 상당히 힘들기 때문에 체중비보다 조금 적게 800t의 추진력이 있다고 가정해 보자.

합체가 완료했을 때 컴바트라V가 추진력으로 사용하는 것은 5호기의 제트엔진뿐. 또 합체도중에도 1호기 이외의 파츠는 이미 합체하기 전의 파츠의 중량을 지탱하면서 날지 않으면 안된다. 그러므로 각 파츠의 추진력은 번호가 내려갈수록 강해진다. 그럼 지금부터 이야기를 간단히 하기 위해 전 파츠를 1/5인 110t으로 하고 머리에서부터 합체하는 것으로 하자. 그러면 모든 합체의 과정에서 상승할 때의 가속분배를 같게하기 위해서는 5호기가 800t, 4호기가 640t, 2호기가 320t, 1호기가 160t의 추진력을 가지고 있으면 된다(3호기는 하늘을 날지 못하기 때문에 미리 지상에서 합체해서 오는 것으로 하자). 그렇다면 주인공의 머신이 가장 약한 것을 확인했겠지.

가속의 배분은 추진력을 중량으로 나누면 얻어진다. 그런데 상승할 때는 중량과 대등한 분량이 중량과 상쇄되어버리기 때문에 실질적으로 사용되는 추진력은 추진력에서 중량을 뺀 분량이다. 이것을 중량으로 나누면 된다. 이 공식에 따라 계산하면 1호기, 합체가 끝난 파츠, 즉 완성된 컴바트라V는 각각 1초당 초속 4.5의 비율로 가속하고 있다.

슬슬 합체 개시. 먼저 1호기 발진 후 계속해서 2호기도 발진한다. 22초 뒤 1호기가 초속 100m까지 가속했을 때 2호기는 이미 초속120m까지 가속해서 두 기체 사이의 거리를 100m에



이상적인 합체방법. 이것을 5번 반복하면 된다

맞춰놓지 않으면 안된다. 이 시점에서 1호기의 엔진을 끄고, 2호기는 엔진을 끈 것에다가 중력의 20%의 힘으로 역추진을 건다. 그러면 10초 뒤에 드디어 1단계 합체가 이루어지게 된다.

이때 중력에 의해 속도는 0이 되어 있기 때문에 그때부터 다시 초속 100m까지 가속하지 않으면 안된다. 중량은 배인 220t이 되지만 2호기의 출력은 배인 320t이니까 가속에 걸리는 시간은 똑같은 22초다. 남은 것은 이것을 3번 반복하면 합체가 끝난다.

프로그램의 절반은 도망다니기

이렇게 한부분의 연결에 32초가 걸린다는 것을 알았다. 4개의 부분이면 128초. 아무리 생각해도 너무 길다. 적이 마하3의 속력을 가지고 있다면 만화영화풍의 합체를 한다고 해도 적과 98km의 거리를 두고 합체하지 않으면 합체과정을 방해받게 될 것이다. 이쪽의 기지가 동경 근교에 있고 적의 기지가 후지산 근방에 있다고 하면 겨우 계산이 맞을까. 아니라면 절대 승리할 수 없다. 전투기로서도, 로봇으로서도 싸워보지 못하고 그냥


합체 도중에 공격을 받으면...



당할 수밖에 없는 것이다.

뭐 이렇게 되면 한번 도망쳐서 합체시간을 벌수밖에. 하지만 마하3으로 뒤쫓아오는 적을 뿌리치기 위해 마하4로 도망간다고 해도 96초의 안전시간을 벌기 위해서는 6분 48초를 걸려서 392km까지 도망가지 않으면 안된다. 동경에서 390km라면 기선곡. 몽북중부까지 도망가서 96초를 걸려 합체해 다시 6분48초를 걸려서 돌아오는 식이 되겠지. 그것만 가지고도 연료가 바닥이 되지 않을까?

결국 합계 15분간 컴바트라V는 현장을 떠나는 것이 된다. 30분 프로그램의 1/2를 도망가는데 써야한다는 것이다. 적이 별동대라도 데리고 왔다고 한다면 동경은 폐허가 되어버리고 말 것이다. 헐떡대면서 뛰어갔다 오니 폐허만 남아 있는 광경을 보면서 대체 컴바트라V는 무엇을 생각할지.

그런데 왜 애시당초 어떨 때는 전투기, 어떨 때는 로봇이 되는 기계를 생각해 낸 것일까? 정말 이해하기 힘들다. 로켓에 버금가는 추진력을 가진 전투기가 5대나 있는데, 합체해 버렸기 때문에 가장 마지막 파츠의 엔진밖에 사용할 수 없다. 그것도 전투기와 로봇은 결코 공동작업을 취할 수 없는 것이다. 마치 나이프뒤에 포크가 달려 있는 형상이라고 할까. 그것으로 스테이크를 먹으려 한다면.... 컴바트라V의 작전본부도 이와같은 딜레마 때문에 고민하고 있을 것이다. 편대를 짠 전투기와 거대 로봇이 동시에 공격을 하는 것이 훨씬 능률적이지 않을까?

각각 완전히 다른 기능을 가진, 그것도 동시 사용할 가능성이 높은 기체는 처음부터 따로 만드는 것이 옳다. 그렇게 하면 2분이나 걸려서 합체할 필요도 없으니까. 컴바트라팀에 사람을 한 사람 늘려서 전투기 5대, 로봇 1대의 진형을 짜라고 간곡히 권하고 싶다.

소나기 골 세례로 플레이 스테이션을 타자!

리베로그란데 축구왕 선발대회

일본 남코사와 프로토피아, 월간 게임챔프는 공동으로 12월 발매 예정인 남코의 새로운 축구 게임 「리베로 그란데」의 국내 홍보와 최근 불고 있는 월드컵 열풍에 발맞춰 대규모 축구 게임 이벤트를 개최합니다. 이번 이벤트는 일본의 게임 제작사가 직접 후원하는 국내 최초의 행사로 그 의의가 더욱 크다고 할 수 있습니다. 챔프 독자 여러분! 한국 대표팀의 월드컵 16강 진출을 기원하며 「리베로 그란데」의 축구왕에 도전해 봅시다.

- ◆일 시 : 1997년 12월 20일(토) 오후 1시 - 5시
- ◆장 소 : 한국종합전시장 어뮤즈월드 '97 프로토피아 부스 (지하철 2호선 삼성역 하차)
- ◆주 최 : 프로토피아
- ◆후 원 : 일본 남코
- ◆협 찬 : 월간 게임챔프

▶경기 방식

게임챔프 98년 1월호에 수록되어 있는 참가권을 가지고 온 유저들을 대상으로 토너먼트전을 벌이는데 모든 예선 시합은 시간제 승부(2분 이내)를 원칙으로 한다. (선착순 128명)

그러나 준준결승, 준결승은 3분으로 하며, 결승은 전후반 4분 경기를 치른다.

(대회는 흥미를 더하기 위해 한국 VS 일본전만 치른다)

* 12월 20일(토) 오후 1시까지 프로토피아 부스 접수 창구에 가서 게임챔프에 수록된 참가권과 대전 전적표, 참가 기념품을 교환해야 한다.

* 참가 인원수 제한(선착순 128명)으로 리베로 그란데를 플레이하지 못하는 유저들은 예선이 끝나고 나서 게임챔프의 프리 플레이권을 가지고 있으면 플레이가 가능하다.

일본 남코가 제공하는 상품 리스트

대전 상품

- 우승자(1명) : 플레이 스테이션 1대+PS소프트 3장
- 준우승자(1명) : 플레이 스테이션 1대
- 4강 진출자(2명) : 철권2 음악CD 1씩
- 8강 진출자(4명) : PS용 남코 발매 소프트 1장씩
- 16강 진출자(8명) : 남코 손목 시계 1개씩
- 32강 진출자(16명) : 철권3 98년 캘린더 1개씩
- 64강 진출자(32명) : 리베로 그란데 대형 브로마이드 1장씩

특별상 상품

예선, 본선을 막론하고 10골 이상 획득한 참가자에게는 리베로 그란데 대형 타올 또는 남코 열쇠 고리를 특별상으로 드립니다. 또 대회 최다 득점상에게는 철권 캐릭터 상품을 준다.

* 대회 참가자 전원(128명)에게 철권2 오리지널 티셔츠 증정
* 남코, 스퀘어 화제의 공동 프로젝트 「에어가이즈」 동영상 연속 상영

리베로 그란데 축구왕 대회 참가권

- ● 장 소 : KOEX 어뮤즈월드 '97 프로토피아 부스
- ● 일 시 : 1997년 12월 20일 1시

* 선착순 128명에 한해 참가 가능

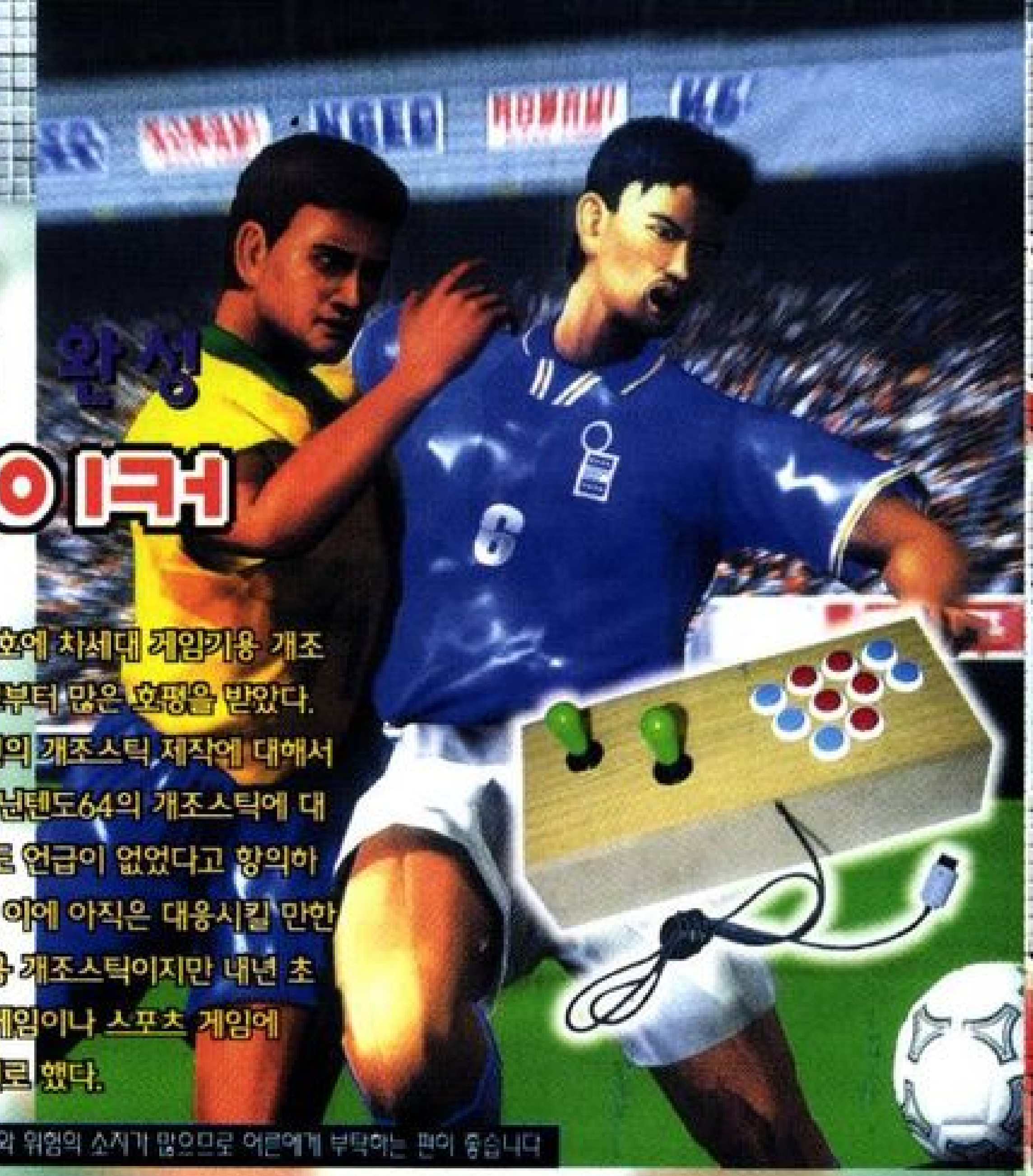
리베로 그란데 프리 플레이권

* 이 프리 플레이권을 가지고 있는 사람에 한해 본선 대회 이후 리베로 그란데를 체험해 볼 수 있습니다.

개조스틱 만들기 Vol.3

N64 개조스틱 드디어 완성

최고의 실황 스트라이커 문제 없어!



게임챔프는 지난 7월호와 10월호에 차세대 게임기용 개조스틱 제작에대해 다뤄 독자들로부터 많은 호평을 받았다. 그러나 플레이 스테이션과 새턴의 개조스틱 제작에 대해서는 여러번 자세하게 다룬 반면 닌텐도64의 개조스틱에 대해서는 제작이 가능한 지 조차도 언급이 없었다고 항의하는 독자들이 꽤 있었다. 챔프는 이에 아직은 대응시킬 만한 게임이 그다지 없는 닌텐도64용 개조스틱이지만 내년 초순이면 무더기로 발매될 격투 게임이나 스포츠 게임에 적합한 개조스틱을 만들어 보기로 했다.

*주의 : 나이 어린 유저들은 실패의 우려와 위험의 소지가 많으므로 어른에게 부탁하는 편이 좋습니다



N64패드를 분해한 기판의 모습. N64용은 많은 버튼 이외에도 아날로그 장치 등이 있기 때문에 기판 밖으로 나와 있는 전선이 많다



기판의 십자키 부분의 동판의 피막을 벗겨낸 모습



사진 오른쪽에 끝 부분에 B버튼과 C1버튼의 동판을 벗겨낸 것이 보인다



A, B버튼과 4개의 C버튼 동판 피막을 벗겨낸 모습



동판 위에 피막을 벗겨낸 후 납을 올린 모습(십자키 부분)



A,B,C버튼의 동판에 납을 올린다



스타트 버튼에는 다른 부분보다 조금 많은 양의 납을 올린다

제 1단계 – N64스틱제작에 필요한준비물을 구하자!

첫번째로 개조 스틱에 틀이 될 케이스를 준비해야 하는데 이것은 가장 기본이 되면서도 독자들에게 있어서 가장 구하기 어려운 것일 수도 있다.

이것은 여러분이 직접 나무판이나 아크릴판으로 만들 수도 있으나 그렇게 되면 비용이나 시간이 많이 들게 되기 때문에 기존에 만들어 놓은 키트나 목공소에서 잘라진 나무를 구입하도록 권하고 싶다 (그러나 케이스까지 직접 만들고 싶은 유저에게 충고하고 싶은 것은 일단 설계 도면을 먼저 잘 그린 후에 제작에 들어가라는 것이다. 나무나 아크릴을 적당히 자르면 될 수 있다고 생각하는 유저들도 있겠지만 막상 작업에 들어가면 틀이 잘 맞지 않는 경우가 많기 때문이다).

두번째로 스틱 케이스에 부착하는 버튼과 스틱은 서울 청계천에 있는 대림상가(을지로 3가역 하차 도보로 5분 거리) 등지에서 쉽게 구할 수 있고 지방의 경우는 각 지역의 전자 부품을 파는 곳에 가면 대부분 구할 수 있을 것이다.

그 다음으로 필요한 재료는 사포 또는 칼 전선 납 드라이버(드라이버는 큰 것과 작은 것 2개를 준비한다) 등인데 이것들은 본격적인 제작에 들어갔을 때 필요한 작업 도구가 된다. 펜치와 인두, 납 등은 전선을 절단하거나 기판에 부착할 때 필요하게 된다.

끝으로 N64개조 스틱의 심장부가 되는 패드를 준비해야 하는데 자신이 가지고 있는 N64용 패드를 이용하는 것도 좋겠지만 용산이나 세운상가에서 요즘 유통되기 시작한 대만제 패드를 권하고 싶다. 대만제는 일단 가격도 저렴한 편이고 만약의 경우 실패했을 때(?) 조금이라도 부담을 덜기 위해서이다.

어쨌든 대만제 패드는 닌텐도의 패드에 비해 내구력이 떨어지기 때문에 분해하기가 쉽다는(?) 장점도 있다.

준 비 물

품 목	수 량	용 도	가격대	구할 수 있는 곳
버튼	10	개조 스틱의 버튼 부착에 필요	400원(개당)	세운상가, 대림상가(서울 청계천)
스틱	2	개조 스틱의 손잡이 부분	5,000원(개당)	세운상가, 대림상가
사포	1	기판이나 케이스의 잘 맞지 않는 부분을 긁어낼 때 필요	200원(장당)	동네 철물점
칼	1개	기판에 붙어있는 것들을 떼어내기 위해 필요	300원	문방구
납	1통	전선과 기판을 붙일 때 필요	200원	동네 전파사
드라이버	2(대,소)	N64패드를 분해할 때(작은 드라이버) / 케이스를 조립할 때	(큰 드라이버) 1,000원(대) 600원(소)	동네 철물점
펜치	1	전선을 절단할 때 필요	2,500원	동네 철물점
인두	1	기판과 전선 납땜 시에 반드시 필요	3,500원	동네 전파사
N64용패드	1	패드의 내부 기판만을 분해해 제작	20,000원~35,000원	용산전자상가, 대림상가
케이스	1	개조 스틱의 몸체가 된다	불확실	동네 목공소
		총 비용	38,700원 (케이스 값 제외)	

제 2단계 – 우선패드를 분해해검은 점들중 하나씩을 벗겨내자!

먼저 N64 패드를 드라이버를 사용해서 분해하자. 패드를 분해했으면 녹색의 PCB기판이 보인다. 그 기판을 잘 살펴보면 왼쪽에 4개의 십자 방향키에 해당하는 점들이 있는데 그 아래 위로 나뉘어져 있는 검은 점 중 하나를 칼이나 사포를 이용해 벗겨내도록하자. 검은 점을 벗겨내면 동판에 구리가 나온다.

마찬가지 방법으로 오른쪽에 있는 많은 검은점(검은 점이 많은 이유는 N64패드에 버튼이 많기 때문)들 중 하나씩을 벗겨내자. (사진 ❶~❹ 참조)



납을 올린 A,B,C버튼 동판에 전선을 연결



스타트 버튼에 전선을 연결한다



끝으로 십자키 버튼에 전선을 연결했다



L버튼 동판의 아래쪽 납에 전선을 연결



R버튼도 마찬가지로 아래쪽에 전선 연결



Z버튼만은 왼쪽에 있는 납에 전선을 연결한다



버튼의 아래 부분에 그라운드 선이 모두 이어지도록 연결



10개의 버튼 아래쪽 접지에도 그라운드 선을 모두 연결

제 3단계 – 검은점에 납을 올리고전선을 연결하자

지금부터가 본격적인 제작이라고 할 수 있다. 일단 작업장을 깨끗이 정돈하고 작업 도구를 눈에 잘 띄는 곳에 모아두고 심호흡을 한 번 하자. 인두를 콘센트에 꽂아 잘 달구어 두자. 인두가 달구어졌으면 납을 조금씩 녹여 벗겨낸 동판 위에 조심스럽게 올리자. 이때 납을 너무 많이 묻히면 기판의 다른 부분으로 흘러내릴 위험이 있으므로 조금씩 묻혀 올리는 것이 포인트이다. (사진 ❺ ~ ❿ 참조)

동판에 납을 올리는데 성공을 했으면 준비된 전선을 일정한 크기로 잘라서 붙이도록 하자. 전선은 얇은 것을 사용하고 전선을 벗겨낸 후 그냥 붙이지말고 전선 위에 납이 충분히 발라졌는가를 확인한 후 조심스럽게 연결하도록 하자.

제 4단계 – 버튼 동판의 위치를 잘 파악해 전선을 연결한다

이번 작업이 N64 개조스틱 제작에 있어서 가장 중요하고도 어려운 부분이라고 할 수 있다. 아래의 사진을 잘 보면서 제작하도록 하자. 처음에 패드를 분해했을 때 기본 기판에 L버튼과 R버튼 그리고 Z버튼이 따로 분리되어 있는 것을 봤을 것이다. 먼저 왼쪽에 있는 L버튼의 전선을 따라서 동판까지 와 보자.

그러면 동판에 납이 붙어 있는 부분이 위 아래로 2개 보일 것이다. 이 중 아래쪽 납에 전선을 연결하자. R버튼도 마찬가지로 동판에 있는 아래쪽 납에 전선을 연결한다.

다음으로 Z버튼이다. Z버튼도 마찬가지로 선을 따라 동판으로 오면 2개의 납이 있는데 그 중 왼쪽에 있는 납에 전선을 부착하자. 이 작업이 끝나면 동판과 전선을 연결하는 작업은 마무리된다. 전선과 동판에 있는 납을 잘못 연결하면 개조스틱이 작동이 되지 않기 때문에 자신이 없는 사람은 아래의 사진과 똑같이 연결하면 된다. (사진 ⓫ ~ ⓭ 참조)

제 5단계 – 하나의 그라운드 선으로 버튼과 스틱을 전부 연결

동판에 전선을 연결하는 작업이 끝나면 케이스 작업에 들어가자. 일단 케이스 상판(스틱과 버튼이 들어가는 부분)에 준비된 스틱과 버튼을 모두 끼운다.

그 다음으로는 그라운드선을 연결해야 한다.(그라운드선이란 마이너스선을 말함) 스틱과 버튼의 아랫면을 보면 2개씩 접지 부분이 있을 것이다.

이 중 한곳을 정하자(대체로 아래부분을 선택하는 편이 좋음) 한곳을 지정했으면 그곳에 일단 납을 올리고 전선을 연결한다. 그라운드선은 스틱과 버튼에 처음부터 끝까지 절단하지말고 하나의 선으로 이어야 한다.

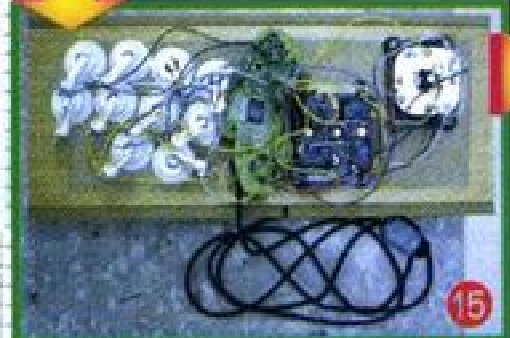
(사진 ⓮ ~ ⓯ 참조)

제 6단계 – 패드와케이스 상판을연결한다

케이스 상판에 그라운드 선을 모두 연결했으면 패드 동판과 케이스 상판을 연결하자.

동판에 버튼이나 스틱부분에 있는 선을 그대로 상판에 있는 스틱과 버튼을 연결하는데 이것은 자신이 가장 편리하게 사용할 수 있는 버튼 배열을 생각해서 남아 있는 다른 한곳의 접지 부분에 연결하면 된다. (주의 : 케이스 상판이 뒤집혀 있으므로 버튼의 방향을 잘 고려해 연결해야 함) 연결을 다했으면 마지막으로 동판에 마이너스선(상판에서 나온 하나의 그라운드 선)을 연결만 하면 완성이다.

위의 제 3단계에서 연결했던 패드 동판에 납을 올리고 남은 한 부분을 마이너스선을 올리도록 하자. (사진 ⓰의 동그라미 친 부분에서는 방향키 부분의 왼쪽에 납을 올렸다) 한곳을 정했으면 그곳도 처음과 마찬가지로 칼이나 사포로 벗겨내고 납을 올린 다음 마이너스선을 붙이고 케이스만 조립하면 대망의 N64 개조스틱이 완성된다.



그라운드 선을 스틱부터 버튼에 하나의 선으로 모두 연결한다



필자는 방향키의 왼쪽 부분에 납을 올려 연결했다. 버튼 부분보다는 방향키 부분이 복잡하지 않으므로 초보자에게는 방향키 부분을 권하고 싶다

완성!



완성된 N64개조스틱과 겜보이64를 연결한 모습

제작 후기(고대훈, 나우 id: 가드너)

사실 처음에 N64개조스틱 만들기를 제의받았을 때 아날로그 부분을 어떻게 해야할 것인가 걱정이 앞섰다. 그래서 완성된 개조스틱 사진을 보면 아날로그 스틱까지 총 2개의 스틱이 있지만 실제로는 동작이 되지 않는 것이다. 아날로그 스틱은 연결 부분이 일반패드와는 다르고 입력 방식 또한 완전히 틀리기 때문에 12시간이 넘는 궁리와 만들고 부수기를 여러번 거듭했으나 결국 제작에 실패하고 말았다. 다음번에는 좀 더 시간을 투자해 아날로그까지 대응되는 스틱을 만들 수 있도록 노력할 것이며 독자 여러분들도 아날로그 제작에 대해 좋은 아이디어가 있으면 언제나 조언 부탁드립니다.



N64개조스틱 체험 소감

"개조스틱으로 환상의 드리블이 가능해졌어요"

현재까지 나와 있는 N64용 게임 중 N64개조스틱 Ver. 1에 대응되는 것은 십자키를 사용하는 것 밖에는 없지만 그 중 「실황 월드사커3」를 개조스틱으로 직접 플레이해 보았다. 일반 패드로 플레이할 때와는 비교도 할 수 없는 부드러운 감각으로 마치 오락실에서 버철 스트라이커2를 하는 느낌이었다. 일단 드리블을 하기가 엄청 편해졌으며 미드필드에서 상대 골문까지의 돌파도 패드로 하는 것보다 훨씬 빨라졌다. 또 패널티 킥을 찰 때는 아날로그 스틱이나 십자키로 할 때는 빗겨나가는 경우가 많았으나 개조스틱으로는 약간의 조작만으로도 골문을 벗어나지 않고 슛을 쏠 수가 있었다. 또 앞으로 발매될 N64용 격투 게임을 할 때도 이 개조스틱을 사용한다면 왼손 엄지손가락에 굳은 살이 박이는 일은 없을 것 같다.

체험자 : 김석호(실황사커 매니어)



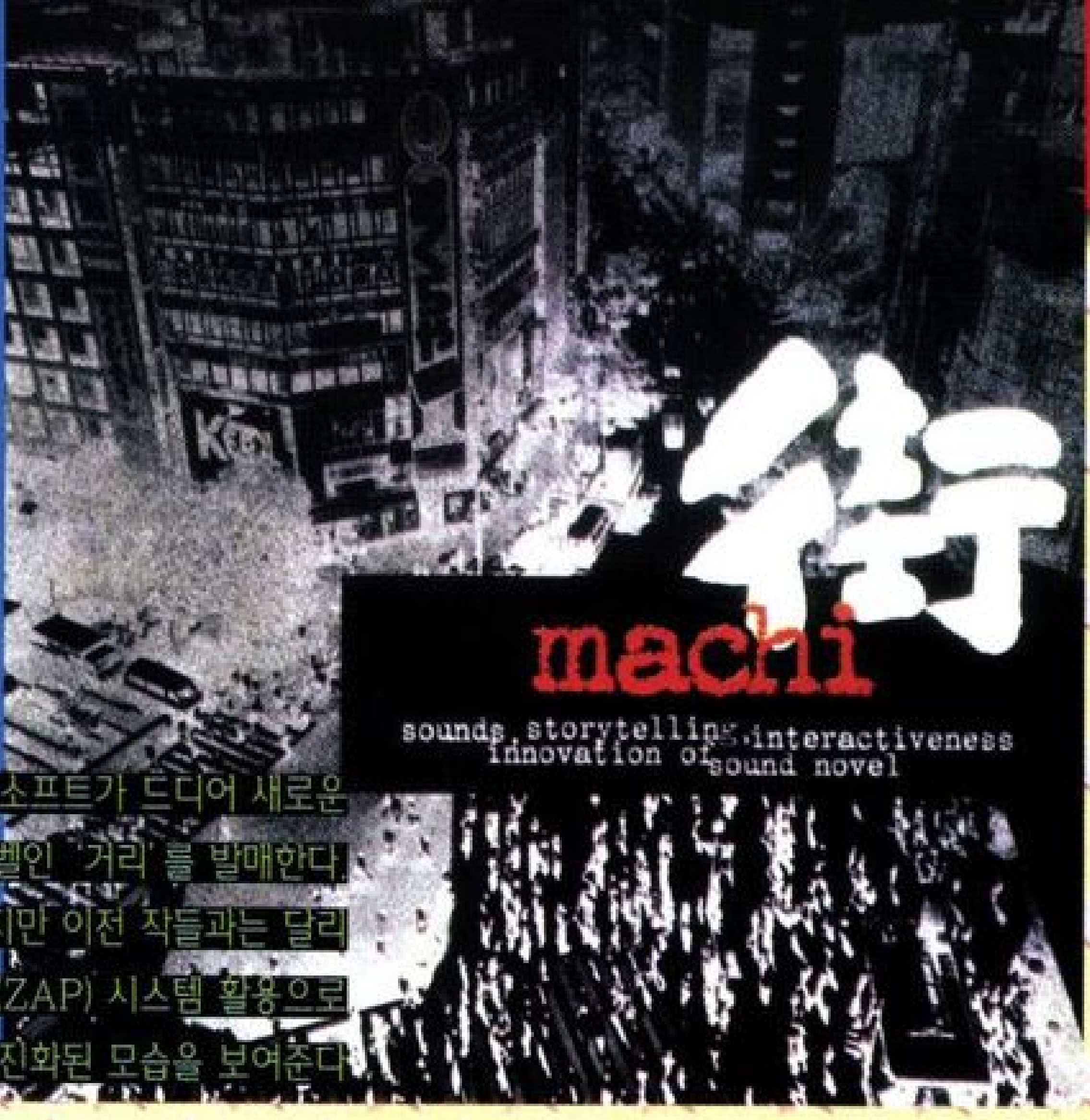
안녕하세요 프리스틱 입니다.

먼저 개조스틱 유저들의 많은 성원에 감사드립니다. 게임챔프에 그동안 몇번의 개조스틱 기사가 나간 후 개조 스틱에 대한 궁금한 점이나 제작에 대한 내용을 문의하는 유저가 많이 있었습니다. 그래서 저희들은 챔프의 겜훈장 코너의 일부 지면을 빌어서 개조스틱이나 기타 게임기 개조 제작에 관한 질문을 받기로 했습니다. 또 저의 나우 id(가드너)로도 질문을 받습니다. 개조스틱에 대한 궁금한 점이나 제작 중 난해한 부분, 재료 구입에 관한 사항, 고장 수리법 등 모든 부분에 관한 질문을 받겠습니다. 많은 참여 부탁 드립니다.

보내실 곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩
5층 월간 게임챔프 겜훈장 내
개조스틱 담당자 앞
개조스틱 주문 연락처 : 고대훈(011-351-6588)

매니어 체험판 극복기 1

거리(街)



사운드노벨로 유명세를 떨치던 춘소프트가 드디어 새로운 감각의 사운드노벨인 '거리'를 발매한다. 아직은 체험판이라 장담할 수는 없지만 이전 작들과는 달리 스토리간의 연관과 잽(ZAP) 시스템 활용으로 한 단계 진화된 모습을 보여준다

장 르 : 사운드노벨
제작사 : 춘소프트
현지발매일 : 98년 1월 하순
현지발매가 : 5,800엔

시스템 설명과 변화

이 게임은 8명의 등장인물로 각기 다른 이야기를 들려주고 있으나 등장인물간의 관련성으로 스토리라인이 급격히 바뀌게 된다.

한 예로 10월호에서도 소개된 것처럼 요시코의 스토리에서 한 청년과 부딪쳤을 때 편의점 봉투를 잘못 가져가게 한다면 우마메 진타로는 자신의 의지와는 관계없이 베드엔드를 볼 수밖에 없게 되버린다.

이런 캐릭터간의 연관은 단순하게 이루어지는 것이 아니고 어떤 스토리에서라도 조그만 실수를 저지르게 된다면 스토리를 정확히 진행 시킬 수 없게 되버리는 세세한 설정까지 신경쓴 작품이다.

조작방법

A,C 버튼	결정, 문장진행
B 버튼	캔슬
X,Y 버튼	ZAP, TIP 선택
Y버튼	다시읽기
R버튼	문자표시
L버튼	배경표시
START버튼	시간선택화면, 세이브

잽(ZAP)

문장 중에 녹색으로 쓰여진 문자를 읽은 등장인물로 스토리를 진행하게 되는 시스템이다. 이 시스템이 이 게임의 특징으로서 서로 상관된 스토리의 진행에서 반드시 필요한 시스템이다.

팁(TIP)

문장 중에 청색으로 쓰여진 문자를 설명해 주는 시스템으로 사건이나 단어 등의 여러가지 일들을 알 수 있게 해준다. TIP 문장 중에 ZAP이 있는 일도 있다.

각 캐릭터 별 스토리

그럼 이제는 본격적으로 각 캐릭터별 스토리 공략을 간단히 해 보겠다. 물론 생각 보다 너무 짧다는 느낌의 캐릭터도 있었으나 전체적으로 「마치」가 어떤 게임인지를 느끼기에는 충분했다.

우마메 진타로(馬部甚太郎)

주인공은 어느 여인으로부터 한 남자를 죽여달라는 살인 청부를 받는다. 그리고 그 남자를 죽이게 되고 자신도 쓰러지게 되는데, 그 순간 '컷' 하는 소리가 들린다. 바로 주인공은 영화배우였던 것이다. 안면에 칼자국이 있는 험상궂은 주인공은 별볼일 없는 배우이다. 그는 생긴 것과는 달리 소심한 성격에 아이같은 면을 지닌 남자였다. 그리고 촬영도중 그에게 내려진 배역은 물에 뛰어드는 배역이다.

항상 그를 감싸주는 약혼자에게 그는 중요한 얘기가 있다고 하며 그녀에게 한 말은 수영을 못한다는 말을 한다. 그녀는 용기를 가지고 하라고 그에게 용기를 주지만 그는 막상 연기할 때는 물에서 허우적 거리게 된다. 의기소침한 그를 다그치는 약혼자에게 혼나고 그는 공원에서 한숨을 쉬고 있을 때 갑자기 불량한 청년이 다가와서 그에게 아는 척을 한다. 그는 단순히 같은 소속의 탤런트인줄 알고 그를 대하게 된다. 하지만 그 청년은 야쿠자였다. 이 청년은 나중의 요시코(美子)의 스토리상 편의점 이벤트에서 봉투를 잘못 가져오게 되는 청년인데 여기는 주인공이 자신이 알고있는 형과 다르다는 것을 알고 자신들의 일을 알게 되었으니 죽어줘야 한다며 주인공을 죽이게 된다. 체험판이기 때문에 베드엔드로밖에 진행되지 않는다.


살인을 하려는 주인공


넌 뭐야!

우시오 마사미(牛尾政美)

주인공은 야쿠자이다. 그는 지금 그가 사랑하는 여인에게 프로포즈를 하기 위해 그녀가 있는 곳으로 달려가고 있는 중이다. 그러던 중에 그는 횡단보도에서 이치가와(市川文靖)와 부딪히게 되고 이치가와는 쓰러진다. 이곳에서 아메미야 형사에게 체포되어 게임은 끝나게 될 수도 있으나 ZAP을 이용하여 이치가와나 아메미야의 스토리를 통해서 다시 스토리를 진행시킬 수 있게 된다. 주인공은 꽃을 사서 그녀에게 청혼하러 간다.


청혼을 하는 거야

이치가와 후미아스(市川文靖)

주인공은 문학가로 항상 깊은 생각에 빠져 사는 남자이다. 그런 그에게는 항상 정신을 유


불면증에 시달린다

지시켜주는 약이 필요했다. 어느날 횡단보도를 걷다 한 사람과 부딪치며 실신하게되는데...

아메미야 케이마(雨宮桂馬)

게이머 형사인 주인공. 항상 그는 상사에게 혼나면서도 오락실을 출입하는 대책없는 형사다. 그는 평소와 같이 도시를 순찰하고 있던 중 이상한 사람을 발견하게 된다. 그를 체포하게 되는 주인공은 결국 상사에의해 시말서를 쓰게 되고 베드엔드로 게임이 끝나게 되지만 그를 신경쓰지 않고 지나 지게 되면 스토리는 계속 진행된다. 그는 공중 전화기로 친구와 통신을 하고 여자 동료를 만나게 된다. 그러던 도중 갑자기 도시 전광판에 폭파라는 문구를 보고 폭파현


스토리분기 (거리에서 이상한 남자를 발견하고)
A. 난 소년게임사야, 그도 옛날에는 소년이었어.
B. 난 소년게임사야, 어른한테는 신경안써.



도대체 무엇이?

박이라는 단서를 내리지만 그것은 드라마 광고였다. 그러던 도중 상사가 찾아와 그를 혼내고 그는 어지없이 오락실로 향해 시간을 보내게 된다. 오락실에서 나온 그는 갑자기 UFO캐처에서 이상한 것을 발견하는데...

토비사와 요우헤이(飛沢陽平)

학교에서 인기가 좋은 주인공은 고등학교 3학년이다. 그는 갑자기 자신을 만나고 싶다는 A.K라는 사람으로부터 편지를 받게되고 점심시간을 이용해서 약속장소로 향한다. 그 앞에 나타난 한 여인 어디선가 본 듯한 여인같았으나 그는 생각해내지 못하고 그녀와 함께 이야기하러 갈 것인지 아니면 나중에 다시 만날지를 결정하게 된다.



스토리분기 (여인을 만나고)
A. 긴 이야기니까 다음에 얘기하지.
B. 긴 이야기니까 어디에 앉아서...

그녀와 헤어지는 것을 선택하면 그는 인기 탤런트와 만나게 되고 그녀의 힘으로 톱가수가 되지만 그녀와의 스캔들로 반짝가수의 일생을 맞게 된다. 하지만 A.K와 이야기를 하러 커피숍으로 향하게 되면 그의 스토리는 제대로 진행하게 된다. 그는 계속하여 그녀를 생각해 내지 못하지만 그녀가 2개월전에 만났다는 이야기를 듣고 어렴풋한 기억을 상기 시켜내게 된다. 그리고 그녀가 한말은 그녀가 그의 아기를 임신했다는 말. 그는 그사실에 난감해하고 수업시간이 되어서 그녀와 영화관에서 다시만날 것을 기약하고 커피숍을 빠져 나온다. 그런데 커피숍을 나오는 순간 같은 반에서 무시당하는 한 친구를



가수가 되지만...



아기를 가졌어요



에이, 농담이지?

만나게 되고 그와 그녀의 사이에 있었던 대화를 모두 들었다며 협박을 당하게 된다.

그는 수업 중에도 계속 자신의 아이를 가졌다는 이야기를 상기하게 되고 수업은 끝나게 된다. 수업이 끝난후 그를 기다리는 한 여자가 있었으니 그녀는 그와 2년전에 사귀다가 갑자기 자퇴를 하고 사라진 유키였다. 그는 그녀와 조금 전에 갔던 커피숍으로 가고 그녀에게서 듣게 된 말은 그녀 역시 그의 아기를 가졌다는 말이다.

다카미네 류지(高峰隆士)

어두운 기억을 희미하게 지닌 주인공은 거리를 배회하는 것이 일상인 사람이다. 그는 마음 내키는대로 공원을 찾고 예전의 전생기억을 떠올리고 거리로 나온다. 어느날 그에게 다가온 것은 깡패들. 그는 깡패들을 따라 외진곳으로 향하고 깡패들을 상대하다 그의 기억을 찾고 어디론가 달려가기 시작한다.



난 뭘하는 거지?

시노다 마사시(正志)

주인공은 어느 여인과의 약속으로 거리를 나오게 된다. 그의 눈앞에 나타난 한 미모의 여인. 그녀와 백화점의 옥상으로 가서 이야기하게 된다. 그녀가 갑자기 그에게 꺼낸 것은 학생 데모사진. 그 속에는 그의 사진도 있었다. 취업을 앞둔 그에게는 치명타를 입힐 수 있는 사진이었기 때문에 그는 난처해진다. 그녀는 그런 그를 이용하기 위해 협박을 하고 그에게 임무를 준다. 이 시나리오는 이치가와의 시나리오 도중



아름다운 애인

ZAP해서 들어오지 않으면 다카미네를 만나서 취직하려는 회사의 비리를 알고 그녀의 협박에 넘어가지 않고 그냥 배드엔드로 끝나게 된다. 하지만 요시코의 끝부분에서 ZAP을 이용하면 그 뒷얘기도 약간 맛볼 수 있다.



요시코의 스토리에서 ZAP하면...

호소노 요시코(細井美子)

애인과 데이트를 하는 주인공. 그녀의 애인은 영화를 보자고 하고 애인은 제과점에 가서 케익을 먹으러 한다. 영화를 보게 되면 둘은 인생의 뜻을 알겠다는 감동을 받고 결혼을 하게 되는 배드엔드로 끝난다.

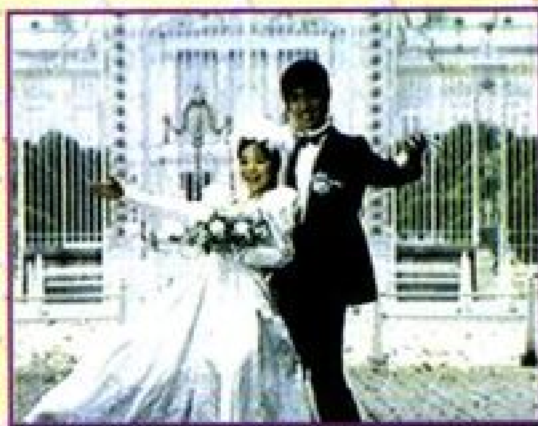
한편 제과점에 간 주인공과 애인. 그곳에서 주인공은 엄청난 양의 케익을 돼지처럼 먹게 되고 그걸 역겨워하는 그는 그녀에게 돼지라고 말하며 헤어지자고 한다. 충격을 받은 주인공은 꼭 살을 빼겠다고 말하지만 애인이 요구하는 것은 5일동안 17kg을 빼서 다시 만나자는 조건이다. 그녀는 낙심하며 자신의 일터인 서점으로 향하고 도중에 아주 날씬한 그녀의 직장 동료를 만나며 부러워 한다.

직장에서는 일하는 그녀에게 상사가 다시 일을 시키려다 주인공의 안색이 안좋은 것을 발견하고 대신 가겠다고 한다. 이곳에서 선택이 가능한데 주인공이 직접 심부름을 가면 도중에 편의점으로 가서 먹을 것을 잔뜩사고 나오다가 한 청년과 부딪치는 이벤트가 있다.

그 일이 있은 후 또 다른 심부름을 받아 창



스토리분기 (애인과 만나서)
A. "어쨌든 가보자" 요시코는 애인과 영화관으로 간다.
B. "케익먹으러 가자" 요시코는 제과점으로 애인을 데려간다.



영원한 행복?

고로 간다. 그후 그녀는 계속 비만의 생각에 시달린다. 일이 끝난 후 그녀가 찾아간 곳은 비만 클리닉. 하지만 그곳의 엘리베이터는 고장이어서 계단을 이용하게 되고 그곳에서 뚱뚱한 여자들이 줄서 있는 것을 본 후 끝까지 기다려서 그곳에 들어간다. 하지만 그녀가 들어간 곳은 탤런트 프로덕션. 그곳에서 매니저의 눈에 들어 그녀는 스모(일본씨름) 드라마에 출연제의를 받고 탤런트로 데뷔하게 된다.



돼지!



탤런트가 된 요시코

게임을 마치고

사운드노벨. 어쩌면 이 장르는 일본인만의 게임이라는 생각이 머리를 떠나지 않는다. 물론 일본어가 많이 나온다는 특성 탓도 있겠지만 그외에도 지금까지 나온 사운드노벨은 모두 왠지 일본풍의 냄새가 강하게 풍겼다. 하지만 그럼에도 불구하고 우리나라에도 일부 사운드노벨 매니어 층이 존재하게 되었다. 이번에는 단순한 공포 형태의 사운드노벨을 탈피해서인지 처음에는 좀 색다른 기분이 들지만 계속 진행할수록 스토리의 연관성에 감탄을 금치못게 되었다. 체험판의 한계로 아쉬운 점도 많았지만 그래도 성의있는 체험판 구성으로 '거리'의 진수는 충분히 느낄 수 있었다. 반드시 해보고 싶은 게임이라고 말할 수 있다.

매니어 체험판 극복기 2

만나고 싶어서





코나미의 새로운 연애시뮬레이션 게임 「만나고 싶어서」. 이 게임은 코나미의 제2기 연애시뮬레이션 3부작인 미프메테 미드나이트, 아오야마 러브 스토리와 함께 개발되고 있는 게임이다. 원래 예정은 11월27일 발매 예정이였지만 발매일이 내년 봄으로 미루어지면서 11월 27일 플레이스테이션 게임 역사상 최초로 체험판을 팔게 된 것이다.

이는 상당히 위험한 일이 아닐 수 없다. 솔직히 지금까지 체험판은 어떤 게임의 판매량을 높이기위한 하나의 상술로 존재했지 이렇게 그 상품 자체의 부가가치를 높이기 위한 아이템으로 사용된 적이 없었기 때문이었다. (일반 판매용으로) 물론 이는 이 게임이 일본 게이머들에게 얼마나 큰 기대감을 주고 있는지를 반증하는 일이긴 하지만 반면에 장사가 잘되면 뭐든지 팔아먹을 일본인이라는 느낌을 확인 시켜주는 계기가 되었다. 이제 쓸데없는 이야기는 각설하고 본격적으로 게임에 대해 알아보자.

장 르 : 연애 시뮬레이션
제작사 : 코나미
현지발매일 : 98년 봄
현지발매가 : 미정

게임의 특징

이 게임은 코나미의 야심찬 새로운 연애시뮬레이션인 만큼 여러가지 신 요소들이 추가되어 있다. 물론 이는 단순히 추가된 것이 아니다. 바로 최고의 연애시뮬레이션으로 평가받고 있는 도키메키의 그늘을 벗어나고자 하는 처절한 몸부림인 것이다. 그럼 몇가지 새로운 특징들을 소개해 보도록 한다.

다양한 시스템 도입

R1버튼으로 다양한 아이콘을 지원받을 수 있다는 것이다. 과거의 게임들(동급생류)은 단순히 어떤 특정지점에서만 이벤트가 일어나는 시스템으로 되어있으며 이 장소들을 제외하고는 마을의 어떠한 곳에서도 일이 발생되지 않는다는 단점을 지니고 있었다.

물론 이런 시스템은 단순한 구성으로 연애용량을 줄이고 게임의 일관성을 나타내는데 한가지 장점으로 나타났을지 모르지만 지금의 다양한 시스템 도입과 멀티 엔딩, 그리고 한장르로 일관된 구성이 아니라 복합장르적인 구성을 특징으로 나타내고 있는 현재 시점은 이런 변화가 당연하다는 것을 보여준다.



개성 넘치는 캐릭터

이 게임에는 개성있는 캐릭터가 등장한다. 물론 연애시물의 특징인 미소녀 캐릭터의 등장은 어쩔 수 없는 것이지만 그 외의 기타 캐릭터의 비중이 높아지고 있는 현실은 이 게임에서도 여실히 드러나고 있다. 물론 지금 체험판에서는 한명밖에 나오지 않지만 말이다.



라이벌

라이벌의 등장. 지금까지는 보통 라이벌의 존재는 은유적으로 나타나는 것이 대부분이였으며, 또한 라이벌이라는 확실한 인식을 두지 않았다. 하지만 이 게임에서는 약간 플레이보이 기질이 다분한, 대립 캐릭터를 등장시켜, 실제 연애가 단순히 한여자를 만나고 잘 구슬리면서 레벨을 진행시키는 것이 아니라는 것을 나타내고 있다.

선물 시스템

아스키의 트루러브 스토리에서 주된 읽거리로 등장하는 선물이다. 트루러브 스토리에서는 각 캐릭터에게 어떤 선물을 주느냐에 따라서 호감도가 급변하는 것을 볼 수 있었다. 물론 이 체험판에서는 나타나지 않는 것이지만 본편에서는 상당히 신경을 써야할 요소중 하나이다.

행동 목표

이 게임에서는 행동목표를 지정할 수 있다. 아마도 대부분의 게이머들은 이벤트가 있는 날을 제외한 평일에는 특별히 게임을 진행하는데 신경을 쓰지 않으리라 생각한다. 또한 지금까지 게임을 보면 게이머의 이런 면이 반영되어 오토플레이로서 진행된다. 하지만 너무나 게이머의 의도와 달리 행동하는 것을 많이 나타나는 폐해를 보여 이를 개선하기 위해 등장시킨 것이 바로 행동목표이다. 1주일간을 플레이 하는데 행동목표를 지정하는 것으로 여러가지 예가 있으며 이것따라 능력치 등도 변하게 된다. 이 외에도 비록 체험판이긴 하지만 갤러리 모드 등 체험판(?)이기 때문에 의외의 보너스도 많다.



체험판에 등장하는

1. 二宮千菜-니노미야 치나 (동급생)



애칭은 치쨩으로 불리며 뒤에서 소개할 니노미야 아사코와는 쌍둥이 자매이다. 스타일 상으로도 아사코의 언니라 확연히 느낄 수 있는 설정과 조용하고 성숙된 이미지, 그리고 여성다운 모습은 전형적인 여인상을 나타내는 캐릭터라 할 수 있다. 이를 반영하듯이 학교내에서도 남자들 사이에서 최고의 인기를 얻고있는 캐릭터이다. 하지만 아직까지 제대로된 연애는 해본 적이 없는 듯하다.

2. 二宮麻子-나노미야 아사코(동급생)



애칭은 미코. 밝은 성격의 소유자로 건강하고 남자같은 성격의 소유자. 언니와는 대조적인 모습이 인상적이다. 아사코의 취미는 독특하게도 남녀 연결시키기. 즉 미팅 주선책이다. 남녀가 만나 행복하게 되는 것을 보는 것이 기쁘다나 뭐라나하면서 말이다. 고등학교를 졸업할 때까지 100쌍 연인을 만드는 것이 목표라고 한다., 하지만 정작 자신은 한번도 데이트 경험이 없는 특이한 면을 가지고 있다.

본 게임에서...



이런 과격한 장면이

나는 XXX. 지금 외국에 나가 살고있는 아버지와 어머니 때문에 할머니와 살고있는 고 1이다. 4월초 나는 토키학원에 입학했다. 하지만 첫날 부터 쇼를 하고 말았다. 궁금하다고? 그럼 이야기 해주지뭐. 음... 그날은 첫날이였어 등교하는 날. 난 아침에 늦잠을 자서 학교에 늦은 줄알고 빨리 집을 나왔지 하지만 그때.. 일이 벌어지고 만거야. 어떤 아이와 부딪쳤거든. 그 아이는 여자였고 같은 학교 학생이였어. 이름은 나노미야 시나. 전형적인 여성상을 보여주는 아이였어. 꽤 미인이기도 했고. 좋았겠다구? 하지만 난 딴 생각을 품지 않았어. 아니 품을 시간이 없었지. 지각을 했기 때문에 그런걸 생각할 시간이 없었던 거지. 바로 그때 누군가가 뒤에서 부른더라고. 돌아보니 왠 여자아이가 있었고 쓰러져있던 그녀를 언니라고 부르더라구. 알고보니 쌍둥이 자매로 올해 나와같은 토키 학원에 입학하는 학생이더군. 그런데 아직 지각이 아니라는 거야. 입학식은 10시부터라고 하더라구. 그래서 나는 다시 집에 들어갔지. 바로... 그때... 운명의 전화. 아버지 전화가 오더군. 이제 고1이니 여자친구도 생길 때가 되지 않았냐면서 미국에 한 여자아이의 사진을 보냈다고 하더군. 나중에 결혼하라면서. 그래서 편지를 읽어보았지. 하지만 사진의 죽... 이더군 거의 인간의 모습이 아닌 여자가 하나 있는거야. 아니 여자로도 보이지 않았어. 아버지의 미적감각이 미국에서 어떻게 된지 모르겠더라고.



이 아이가 아사코



연애 굴레의 시작?



이 녀석이 나의 라이벌

하지만 아버지는 고등학교 졸업날 직후 결혼 시키려 하더군 그래서 결심했지. 이곳에서 반드시 좋은 여자를 만나 그녀와 결혼할 거라고... 그리고서 학교로 갔지. 그런데 정문에서 한 학생과 풍기단속원이 실랑이를 벌이고 있더라고. 복장불량이라 하더군. 그런데 그 녀석이 바로 나의 악연인 친구 나오야인 것이야. 여자들에게 엄청 인기가 많던 나오야. 잠시후 그녀석은 풀려나고 나와같이 안으로 들어갔지. 물론 나는 아까만난 여자들과 같이 왔기에 그 녀석에게 그녀들을 소개시켜 주었지. 헌데... 그녀석 눈에 불이 튀면서 즉석에서 데이트를 신청하는 게 아니겠어? 어무튼 결론은 입학식에 가는 걸로 결정났고, 가서 열심히 지루한 교장선생 연설과 나오야의 조는 모습을 보았지. 그리고 교실로 돌아갔어. 이때 급히 들어오는 나오야 왈 "빅 뉴스다! 우리반 담임이 죽이는 미인이래"라고 하는 것이다. 노처녀에 미녀에 몸매 죽인다는 군. 하지만 나랑은 상관없는 순번 아닐까? 하지만 역시 관심이 가는 것은 마찬가지.

마침내 시간이 되고 선생은 들어왔는데.. 몸매 OK! 스타일 OK! 헌데 얼굴에는 왠 이상한 안경이 하나 걸려있었고, 이야기는 노처녀 히스테리의 극단을 걷고 있더군. 나오야는 황당하다는 듯한 말투로 이야기하고 있고... 이때 일은 터진거야. 나와 나오야가 이야기하는 것을 선생이 보고 온거지. 나오야 녀석, 이때 사과만 했어도 크게 혼나지는 않았는데. 자꾸만 선생의 별명인 마치코 센세라고 부르면서 놀리자 끝내 양동이를 들고 벌을 서고 말지. 고생했겠다구? 물론 했지. 하지만 잠시후 우리를 지나치간 연예인 지망생인 히비키가 이런 우리의 고통을 덜어주었지. 물론 같이 들어준 것은 아니고 같이 이야기를 한 것이야.



히비키 자자러지다!

하여간 오늘은 무사히(?) 지나가고 나오야 녀석은 같이 가자고 하더군 하지만 나는 싫다고 말했지. 왜냐구? 내가 놀리니까. 암튼 신발장에 가서 신발을 챙겼지. 하지만 잠시 딴 생각을 하는 사이에 왠 여자랑 부딪히고 만거야. 그런데... 엄청 예쁘게 생겼더라고. 이름은 신조 아야. 검도를 한다고 하더군. 눈에 찍고 나와 집으로 갔지.



죽도 미인

이미 27일이였을 꺼야. 아사코가 우리집에 온 것이야. 29일날 같이 가자고 하더라구. 난 완전히 잊어버리고 있었거든. 명목은 언니와 나오토를 감시하기 위해서라는데. 자신의 남자친구역으로 나를 데리가겠데. 어땠냐구? 물론 좋았지. 더우기 아사코는 이번 데이트가 생전 처음이라고 하니까 더욱 좋더라구. 그래서 29일날 오전 10시에 유원지 앞에서 만나기로 했지.



첫 데이트는 더블!

마침내 운명의 29일 아침. 9시쯤에 나와서 유원지에 가니 나와 있더라구...

휴... 힘들다. 뭐? 빨리 더 이야기 해달라구? 하지만 지금 나는 지쳐서.. 더이상 이야기해 줄 수 없어. 그러면 음... 직접해 봐. 내년봄에 내 이야기가 게임으로 나올 예정이니까 그때까지 기다리라구. 그럼 이제 바이바이...

체험판을 마치며...

확실히 아기자기하고, 파스텔톤의 캐릭터 일러스트는 나의 마음을 뒤 흔드는데 충분했다. 기본적인 시스템은 전형적인 연애시뮬레이션의 그것이지만 그 나름대로의 독특한 요소와의 혼합은 식상했던 연애시뮬레이션에 새로운 신선함을 가져다 주었다. 또 체험판만이 가질 수 있는 아쉬움은 정말 이 게임이 기다려 지도록 나를 바꿔 놓았다. 원래 연애시뮬레이션을 별로 좋아하지 않았던 나이기에 이런 현상은 점점 더 심해질 것같다. 아마 도키메키 이래로 처음이 아닐까? 어때요 한 번 같이 즐겨보지 않으실래요? (삐앗긴 마음에도 봄은 오는가?)

P.S.: 왜 연애시뮬레이션은 겨울과 봄에 많이 나오는 것일까? 쓸쓸한 매니어들을 위해서? 크리스 마스에 쓸쓸하게 보낼 퇴짜맞은 남자들을 위해서?

캐릭터 5인방

3. 藍原ひびき-아이하라 히비키(동급생)



애칭은 비키. 연예계 진출을 목표로 하고 있는 좀 가벼운 느낌을 주는 미인이다.

하지만 확실한 성격과 연예계에 대한 몰두는 단순한 여자로 보이게 만들지 않는다. 매일 레슨 때문에 바쁜 일정으로 보내고 있지만 실제 노래실력은 ?이다. 취미는 다양하지만 재능(?)은 속일 수 없는 듯. 가라오케가 공통적으로 들어가고 있다.

5. 三好直人-미야시 나오토(동급생)



주인공과는 라이벌인 친구로 여자를 무지하게 밝힌다. 하지만 수려한 외모와 재미있는 언행으로 여자들에게도 인기를 끌고있다. 공부도 잘하고 운동도 잘하는 완벽한 인물로 그려지고 있다. 지나와의 첫만남에서 데이트를 주선할 정도로 지나를 마음에 들어하는데..

4. 神城 絢-신조 아야(동급생)



애칭은 아야. 일찍 어머니를 여의고 아버지, 숙부와 함께 살고 있다.

성격은 남성적이지만 모친이 없는 관계로 가사일도 열심이 하는 여성적인 면모도 갖추고 있다. 절 내에 있는 검도장에서 숙부에게 검도를 배우고 있다. 첫만남은 신발장의 충격이다.

6. 마치다 마츠코



별명은 마치코 센세. 주인공 반의 담임 선생이며 88 : 60:92의 환상적인 몸매를 자랑하지만 노처녀이다. 고문, 한문을 담당하고 있으며, 풍기위원회의 고문으로 일하고 있다. 남학생들에대해 극단적인 적의를 보이고 있으며 남학생은 이 학원에서 필요없는 존재로 인식하고 있다. 이 학교의 졸업생이다. 아마도 과거 어떤 상처가 그녀를 이렇게 만든 듯하다.

플레이 스테이션 클럽 동경편 페스티발 '97~'98 탐방기



지난 11월15일~16일 양일에 거쳐 동경 마쿠하리 메세에서 플레이 스테이션 클럽 페스티발 97~98이 개최되었다. 업체들이 중심이 되었던 게임쇼와는 달리 철저히 유저들을 위해 만들어진 이벤트라는 것이 특징인데 플레이 스테이션 매거진, 더 플레이 스테이션, 하이퍼 플레이 스테이션, 전격 플레이 스테이션의 4가지 PS 전문 잡지가 협찬한 것도 특이한 점이다.

연말 발매예정인 PS 게임들이 총집합한 유저들만의 최대 이벤트

PS클럽 페스티발은 PS 유저들을 위해서 열리는 이벤트로 연말에서 다음해 초 사이에 발매될 예정인 게임 타이틀을 플레이해 볼 수 있기 때문에 게임을 구입하기 전에 그 게임이 재미있는지 아닌지를 판단할 수 있는 좋은 기회를 제공해준다. 유저들은 대개 게임잡지를 통해서 새로운 게임에 대한 정보를 얻기는 하지만 이러한 이벤트를 통해 새로운 게임을 직접 플레이 해본다면 단순히 글과 사진을 보는 것과는 비교할 수 없을 정도로 그 게임의 매력을 확실히 느낄 수 있기 때문에 상당히 인기있는 이벤트 중의 하나가 되었다.



○행사장 입구의 모습



멋진 포즈를 취하고 있는 에이브



SCE의 마스코트 크래쉬도 등장

유저들의 편의를 최대한 배려

입장시간 전부터 적어도 1000명이 넘는 사람들이 기다리고 있었으나 입장은 그다지 큰 혼란없이 이루어졌다. 이번 동경 페스티발에서는 총 520대의 PS가 설치되어 게임을 플레이하기 위해서 사람들이 기다리는 일은 거의 없었다. 이는 모든 게임을 체험해볼 수 있게 한다는 페스티발의 취지가 어느정도 효과를 거두었다는 것을 말하는 것이다.



○행사 참가를 위해 줄서있는 유저들

○거의 모든 게임을 마음편히 즐겨볼 수 있었다



이번 페스티발에서 바이어나 전시 관계자, 대중매체 등만 참가하는 비즈니스 데이는 없었으며 행사 자체가 완전히 유저를 중심으로 진행되었다. 이러한 점을 통해서 유저들에게 게임을 플레이해 볼 수 있는 시간을 조금이라도 더 주려는 주최측의 의도를 엿볼 수 있었다.



유저들과 함께 사진을 찍어주는 록키 & 히퍼

행사중에는 15,000명의 방문객에게 선물을 증정했는데 입구에서 나눠준 것이 특이했다. 선물은 페스티발 공식 가이드 북, 체험판 CD 등이 있었으며 PS클럽 회원들에게는 오리지널 스티커, 프레프레 캘린더 등을 제공하는 등, 회원들만의 특전 이벤트가 마련되어 눈을 끌었다.



입구에서 나누어 주었던 선물들

행사장에서 나누어준 체험판 CD

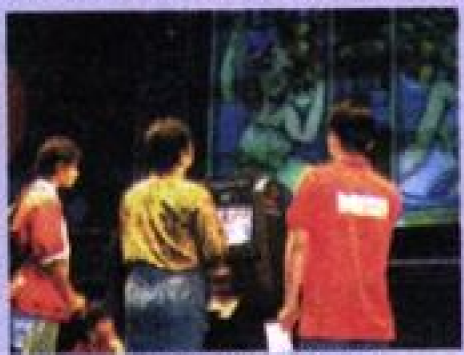
- 그랜스트림 전기
- R?MJ
- A열차로 가자5
- 바람의 크로노아
- 봄버맨 월드
- 제노기어스
- 리븐
- 외 다수

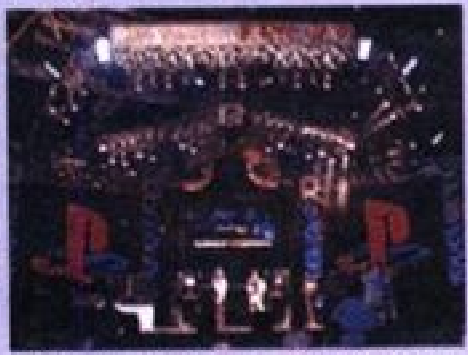
유저들이 실질적으로 참여할 수 있었던 각종 이벤트

동경회장에서는 3군데 스테이지에서 게임대회, 인기 성우 좌담회, 라이브 콘서트가 동시에 열려서 게임을 플레이하지 않더라도 재미있는 시간을 보낼 수 있었다. 인기 성우 좌담회

는 국내의 유저들에게는 생소한 것이지만 일본의 경우 게임, 만화 캐릭터의 목소리를 담당하는 성우들이 연예인에 버금갈 정도로 인기를 누리고 있기 때문에 유저들이 아주 좋아하는 이벤트 중의 하나다.

게임 개발업체들은 유저들을 대상으로 앙케이트 조사를 하기도 했지만 그외에는 별다른 이벤트를 하지 않아서 그런지 유저들과 개발업체들간에 거리감이 있다는 느낌이 들었다.


초대형 스크린을 통한 즉석 게임대회가 진행되고 있다


중앙의 메인 스테이지에서는 여러가지 공연이 펼쳐졌다

행사 참가 주요업체 소개

■SCE

12월23일 발매 예정인 레이싱 게임 '그랜스트리모'를 선보였는데 환경 맵핑이 붙은 스포츠카의 화려함과 사실적인 레이싱 느낌을 주어서 그런지 수많은 유저들에게 큰 인기를 끌었다. 그밖에도 '크라임 크래커즈2', '유세호구 정령기도탄', '유랑의 검심(국내명 바람의: 검심) RPG' 등이 유저들의 발길을 멈추게 하였다.

■스퀘어

'초코보의 이상한 던전'과 '제노기어스' 등을 전시했다. 초코보의 이상한 던전은 SCE의 야심작 그랜스트리모와 같은 날에 발매되는데 유저들은 어느 소프트를 선택할 지 사뭇 궁금하다.

■남코

현재 남코가 주력으로 추진하고 있는 '테일즈 오브 데스티니' 등 3가지 게임들이 설치되어서 많은 사람들이 플레이해 볼 수 있었다. 시스템은 SFC용의 '테일즈 오브 판타지아'와 거의 동일하지만 뛰어난 연출로 만들어진 여러가지 이벤트 처리가 아주 볼만했다.

■아스키

아스키는 '화성 이야기', 인기 연애 시뮬레이션 게임인 '트루 러브 스토리'의 저가판인 트루 러브 스토리 리멤버와 'RPG 쯔꾸르3' 등을 소개했다. 트루 러브 스토리 리멤버는 단순한 저가판이 아니라 게임에 등장하는 남자 캐릭터들의 음성이 새롭게 들어가고 이벤트가 추가되는 등 결정판이라는 이미지가 강했다.

■프롬 소프트웨어

'아머드 코어'의 외전이라 할 수 있는 '아머드 코어 프로젝트 판타즈마'만을 전시했음에도 불구하고 꽤 많은 인파가 모여있었다. 추가된 시나리오는 약 20여개 정도밖에 안되지만 일류 파일럿들과 싸워 나가는 새로운 게임모드가 추가되었다. 대전 모드가 1인용밖에 안된다는 단점과 전작에서 랭크 계산법에 의혹(?)을 가졌던 사람들의 불만을 일시에 풀어주는 모드로 강한 상대를 쓰러뜨려 나가며 랭크 NO. 1에 오르는 것이 목적이다. 게임챔프가 발매될 때면 유저들은 이미 즐기고 있을지도…

■타이토

12월18일 발매될 예정인 기차 시뮬레이션 '전차로 GO!'도 설치되었는데 게임과 함께 동시발매될 전차로 GO 전용 콘트롤러와 함께 설치되었기 때문에 마치 아케이드용 게임을 플레이하고 있는 듯한 느낌을 주어서 아주 재미있게 플레이할 수 있었다.

■반다이

건담 시리즈를 가지고 계속해서 게임을 만들고 있는 반다이는 12월27일 발매하는 3D 액션슈팅 게임인 '기동전사 Z건담'을 준비하였다. 지난 가을 동경 게임쇼에서 처음 등장한 이 게임은 아케이드의 버철온에 버금가는 아름다운 그래픽과 뛰어난 조종 감각, 그리고 최근 점차 늘어나고 있는 통신 케이블 대응 게임이라는 것이 특징이다. 반다이는 통신대전이 가능하도록 PS 2대씩을 통신 케이블로 연결해서 전시해 놓았는데 평소에는 통신대전을 하기가 힘들어서 그런지 꽤 많은 사람들이 플레이를 위해 줄을 서있었다. '건담 더 배틀마스터 2'를 즐기는 사람들도 꽤 있었다(일본에는 이런 소프트를 좋아하는 유저도 많은 모양이다).

타 지역 PS클럽 페스티벌 예정표

지역	일정	장소
후쿠오카	11월 29일 - 30일	마린메세 후쿠오카 아리나
오오사카	12월 6일 - 7일	아시아 태평양 무역센터 A홀
삿뽀로	12월 20일 - 21일	그린 돔 중앙 홀

PS 팬클럽

PS 팬클럽 '프레프레'란?

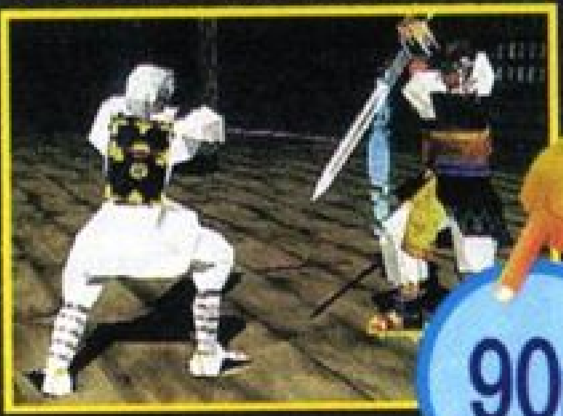
PS 팬클럽은 PS유저들이 보다 PS를 재미있게 즐길 수 있도록 여러가지 서비스를 제공해주기 위해서 설립된 클럽이다. 이 클럽의 회원이 되면 최신정보가 가득 수록된 CD-ROM인 '프레프레(일본에서는 플레이 스테이션을 PS 또는 프레라고 부른다)'와 회지인 '프레프레 왕국'을 1년에 6회 받아볼 수 있다. 이외에도 회원으로서 여러 가지 특전이 부여되는데 이번 행사에서도 이러한 점을 찾아볼 수 있었다. 행사 시각 중 아침 10~12시까지는 클럽 회원만이 입장할 수 있는 회원전용 시간으로 일반 입장객을 2명까지 동반해서 입장할 수 있었다.


새로운 회원도 모집하고 있었다


회원들에게만 제공되었던 특별 선물

이달의 주목 라인업

부시도 블레이드2


90p

독특한 격투성을 가진 스퀘어의 「부시도 블레이드」가 다시 등장한다. 비록 매니악하다는 평을 듣기는 하지만 진정한 검사(劍士)라면 한번 도전해 볼 만하다. 특히 이번 「2」에서는 전작에 비해 보다 리얼한 혈투(?)를 표현할 수 있는 시스템들을 다수 채용하고 있다

프론트 미션 얼터너티브


94p

PS의 수호신 스퀘어가 제작하는 또하나의 「프론트 미션」. 비록 발매일이 조금 연기되기는 했지만 「얼터너티브」라면 기다릴만 하다. 이번호에는 전투의 핵심이 되는 WAW에 대해 자세히 알아 보기로 한다.

패러사이트 이브

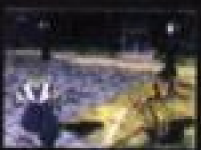
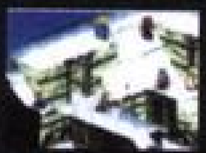
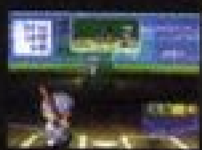

96p

스퀘어USA에서 제작하는 초기대작 「패러사이트 이브」. 발매일까지는 아직 3~4달이 남아 있지만 현재 대부분의 제작은 마무리된 상태이며 주요 스텝들이 호놀룰루 스튜디오에 모여 디버깅에 전념하고 있다고 한다.

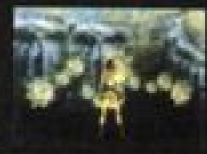
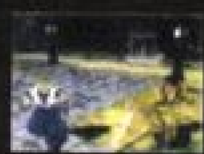
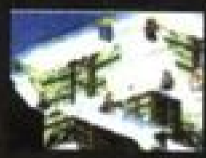
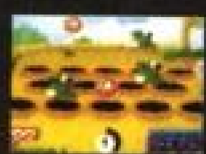
'97 인기 게임 결산

일단 PS 인기 게임의 특징이라면 「FFⅦ」과 같은 날 발매된 「IQ」가 우리나라에서는 FF에 밀려 빛을 보지 못했지만 일본에서는 상반기 스테디셀러로 기록되었으며 역시 우리나라에서는 그다지 빛을 보지 못한 「더비 스타리온」과 「모두의 골프」가 하반기 스테디 셀러를 기록했다는 점이다.

일본

	월	게임
	1월	파이널 판타지Ⅶ RPG/97년 1월 31일/스퀘어
	2월	마크로스 디지털 미션 STG/97년 2월 28일/반다이
	3월	부시도 블레이드 격투 액션/97년 3월 14일/스퀘어
	4월	토발2 격투 액션/97년 4월 25일/스퀘어
	5월	에이스 컴뱃2 STG/97년 5월 30일/남코
	6월	파이널 판타지 택틱스 S.RPG/97년 6월 20일/스퀘어
	7월	모두의 골프 스포츠/97년 7월 17일/SCEI
	8월	실황 파워풀 프로야구 개막판 스포츠/97년 8월 28일/코나미
	9월	브레스 오브 파이어Ⅲ RPG/97년 9월 11일/캡콤
	10월	남코 뮤지엄 앵콜 기타/97년 10월 30일/남코
	11월	그랜스트림 전기 RPG/97년 11월 6일/SCEI

한국

	월	게임
	1월	파이널 판타지Ⅶ RPG/97년 1월 31일/스퀘어
	2월	툼 레이더 액션/97년 2월 14일/빅터
	3월	부시도 블레이드 격투 액션/97년 3월 14일/스퀘어
	4월	토발2 격투 액션/97년 4월 25일/스퀘어
	5월	에이스 컴뱃2 STG/97년 5월 30일/남코
	6월	파이널 판타지 택틱스 S.RPG/97년 6월 20일/스퀘어
	7월	사가 프론티어 RPG/97년 7월 11일/스퀘어
	8월	건 뷰릿 STG/97년 8월 7일/남코
	9월	프론트 미션 세컨드 S.RPG/97년 9월 25일/스퀘어
	10월	문 어드벤처/97년 10월 16일/아스키
	11월	그랜스트림 전기 RPG/97년 11월 6일/SCEI

InterView



박지영(게임 그래픽 디자이너/X8 게임 매니어)

일본과 우리나라는 왜 히트 게임에 차이가 발생할까요?

"우선 우리나라에서는 스테디 셀러가 존재하지 않는다는 점에서 일본과 가장 큰 차이가 있다고 생각합니다. 예를 들어 「파이널 판타지Ⅶ」과 같은 날 발매된 「IQ」라는 게임은 비록 「파이널 판타지Ⅶ」의 그늘에 가려 1, 2월에는 그다지 큰 빛을 발하지 못했지만 4~5월에 가면 오히려 「파이널 판타지Ⅶ」의 판매를 능가하게 됩니다. 그리고 「IQ」는 퍼즐이라는 장르라는 점 때문에 더욱 관심을 가지게 합니다. 아직까지 비디오 게임 소프트가 비싸다는 인식을 가진 우리나라의 사정상 퍼즐 소프트가 히트하기는 어렵습니다. 하지만 일본에서는 이렇게 「파이널 판타지Ⅶ」과 같은 날 발매되어 당당하게 판매율을 거둘 수 있다는 점이 우리나라와의 차이라고 할 수 있습니다.

물론 게임의 판매율은 그 나라의 문화와도 직결됩니다. 우리나라와는 달리 경마가 인기를 얻고 오락실마다 거대한 경마 시뮬레이션 게임이 있는 일본에서는 「더비 스타리온」이라는 불후의 명작(?)이 존재합니다. 하지만 이 게임이 우리나라에서는 그다지 대접을 받지 못하죠."

물론 일본과 우리나라에서 히트하는 게임은 약간의 차이가 있다. 심지어 일본에서는 파칭코 게임도 크게 히트하는 경우가 있다. 역시 가장 중요한 점은 우리나라의 비디오 게임 소프트가 아직은 비싸다는 점이다. 일본의 경우 5,000엔이면 밥값 조금 줄이면 된다는 정도지만 우리나라에서는 매우 큰돈이다. 결국 이러한 차이가 히트 게임의 차이를 만들고 판매율의 차이를 만드는 듯하다. 사실 모든 유저들이 바라는 점이기도 하지만 우리나라도 어서 빨리 게임 소프트의 가격이 저렴하다고 느끼는 시대가 오기를 바란다.

어퀘스의 도전 야구 게임!

슈퍼 라이브 스타디움

게임 중에 출전하는 선수는 97년 페넌트 레이스의 성적을 기본으로 실명의 일본 12구단 선수들이 등장하는 최신 데이터를 구성하고 있다. 선수와 11구장+α를 합쳐 모든 것이 풀 폴리곤으로 세부까지 표현되어 있는 새로운 요소가 듬뿍 들어 있는 야구 게임을 기대해 보자.

■ 장 르: 선수육성형 스포츠 ■ 제작사: 어퀘스 ■ 현지발매일: 98년 1월 1일 ■ 현지발가:5800엔



97년도 최종 데이터 + 육성 야구 게임

황당해도 경기를 뜨겁게 달구는 코믹 요소

97년도 최신 데이터를 기초로 이 게임에는 새로운 요소가 많다. 그 중 첫번째는 시합을 하고 있는 중에 'BooooM' 'BoMB' 등의 재미있는 표현과 코믹한 캐릭터의 비주얼이다. 이것은 단지 재미에만 그치는 것이 아니라 현실 야구처럼 긴박한 시합을 즐길 수 있게 해 주는 것이다.

또한 독특한 요소로서 실제의 야구에서처럼 피처 대 배터의 대결에 '좌대우(득기)' '좌대좌(약기)' 라는 리얼한 성질이 요구된다. 그리고 그것에 대한 선수의 부조화와 피처의 스테미너 감소 등 현실적인 요소가 덧붙여져 시종일간 흥미진진한 게임을 즐길 수 있게 될 것이다.



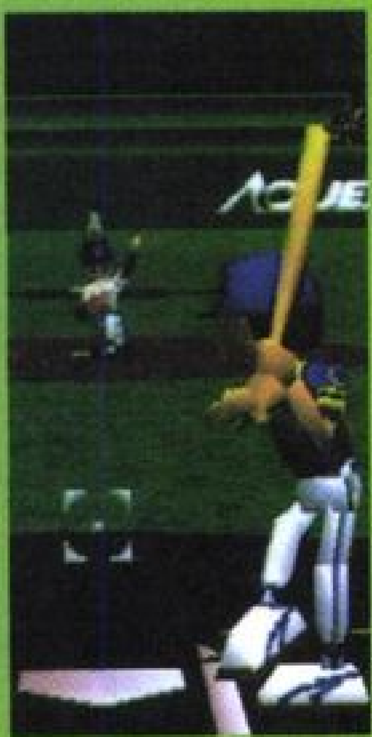
스매쉬!!



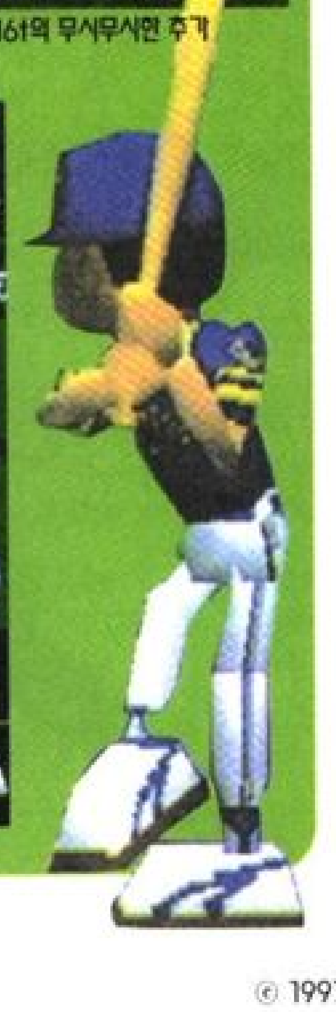
실수를 한 선수에게는 16t의 무시무시한 추가 하늘에서 떨어진다



우완투수



좌완투수



승부의 열쇠는 에디트 캐릭터

실제의 선수 이외에 자신이 만든 에디트 캐릭터를 시합에 출전시킬 수 있는 에디트 모드. 캐릭터는 RPG처럼 시합에서 활약함으로써 자연히 성장해 간다. 그리고 캐릭터 등록시 설정에서는 외견적 특징에서 피처라면 20, 160, 배터의 경우에는 5,040의 설정이 가능하다.



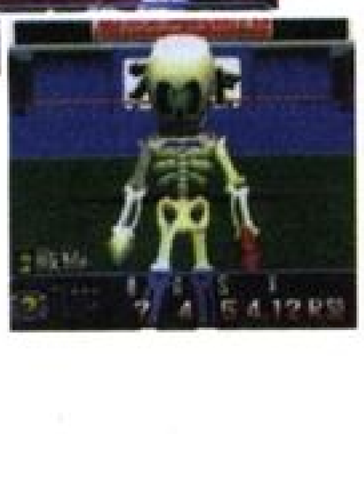
페넌트 레이스를 1 시합 끝내면 능력의 성장을 확인할 수 있다. 성장한 부분은 적색으로 표시된다

인간외의 선수 등장

이 게임에서는 이 밖에도 다른 요소가 많다. 다음 화면을 보면 알 수 있듯이 사람이라고는 할 수 없는 선수들도 있는 모양이다.



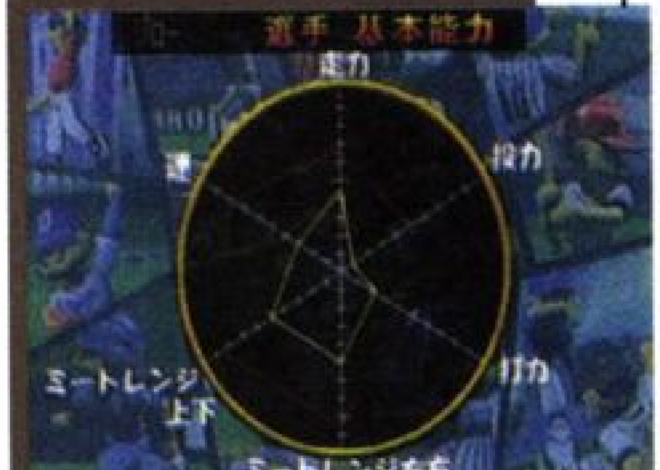
이 캐릭터는 볼을 칠 때 방망이 대신 검을 사용하는 모양이다



해골 선수도 등장

레이더 차트로 능력 확인 가능

에디트 캐릭터의 능력은 레이더 차트로 확인 가능하다. 6각형의 형태를 보면 어느 패러미터가 약한 부분인지 한 눈에 알 수 있다. 선수의 타입에 따라서 모든 수치를 평균해서 업 시킬 필요는 없기 때문에 잘라 버린 수치가 있어도 상관없다. 덧붙여 말하면 레이더 차트에서 확인 가능한 패러미터는 현재 공개된 것 정도이고 성장의 정도까지 확인 가능한 것은 아니다.



각 능력의 최종치는 랜덤에서 결정되고 그 상한은 무한대! 라고 하는 것을 보면 캐릭터에 따라서 모든 능력을 극한까지 높이는 것이 가능할지도...



마주보는 칼날, 승부는 순간의 검광으로 나타난다!

부시도 블레이드2



검과 검이 부딪치는 날카로움, 그리고 일격필살의 미학이 이끌어낸 긴장감 속의 혈투 등 게임속의 진검승부를 리얼하게 그려낸 부시도 블레이드의 후속작이 그 모습을 드러냈다. 이번 「2」는 전작 명경관 내의 일이 아닌 명경관과 대립관계에 있는 사음당 무리의 등장으로 인해 보다 명확한 선과 악이 그려지는 것이 특징이다. 그외의 변경점과 등장 캐릭터 6인의 모습을 소개한다.

■ 제작사: 격투 액션 ■ 장 르: 스퀘어 ■ 발매일: 미정 ■ 발매가 : 미정

새로운 강자의 출현은 선인가 악인가!

급소를 공격하면 일격에 적을 죽일 수 있다는 점이 전작 「부시도 블레이드」의 기본 개념으로 기존의 격투 게임에서는 볼 수 없었던, '참신'이라는 단어가 정말로 맞아 떨어지는 게임이었다. 8개의 검류와 6인의 검사들이 펼치는 참도법(斬刀法) 등의 독특한 시스템은 격투 게임 팬만이 아니라 많은 유저를 끌어들이는데 성공했다. 이러한 시스템들은 이번 「2」에서도 건재하며 보다 리얼리티 넘치게 변모되고 개량되어 등장한다. 또한 시나리오적으로도 파워 업됐으며 이로써 전작의 엔딩에서 밝혀지지 않았던 비밀들이 밝혀진다. 여기서는 우선 시나리오와 그 내부의 검투를 펼칠 6인의 검사를 소개한다.

명경심당류와 사음당

명경관과 사음당의 본부는 아래에 표시된 것처럼 바다를 사이에 둔 위치로 만들어져 있다. 명경관의 캐릭터를 선택한 경우는 산에서 바다로, 사음당의 캐릭터를 선택한 경우는 바다에서 산으로라는 형태로 싸움을 펼치게 된다(스토리 모드 선택시). 지도를 보면 검투의 장소가 될 만한 곳들이 여러군데 있는데 이것은 유파별 루트만이 아니라 캐릭터별로 세부적인 루트가 다르다는 것을 나타내는 것은 아닌가 생각된다.



바다를 사이에 두고 흡사 마주보고 있는 듯한 위치로 자리잡고 있는 두 조직의 본거지. 바다를 건너서까지 검투를 펼친다는 시츄에이션만으로도 새로운 기대감에 부풀게 만든다

명경관 사음당



양 조직의 문장으로 명경관의 문장도 처음으로 선보여진 것이다. 이 문장을 누가 정한 것인지, 어떤 의도로 이러한 문장이 됐는가에 대해서는 아직 밝혀진 바가 없다



칸누키

전작에 이어 「2」에도 등장하는 칸누키. 그 용맹스런 모습에서 상상할 수 있듯이 무거운 무기도 가볍게 사용하는 파워 타입의 캐릭터이다.

나라즈 겐고로우

어렸을 적부터 사음당에서 수행을 거듭하여 지금은 조직내부의 리더적인 존재로 자리매김을 한 인물. 힘을 주체로한 공격이 특기인 파워 타입

나라즈 카운

파워, 스피드 모두 평균적인 능력을 갖춘 카운. 그 자신은 유파끼리의 싸움에 흥미가 없지만 겐고로우의 은혜에 보답하기 위해서 싸운다

미카도

명경관 측의 홍일점인 그녀는 스피드를 중심으로 상대를 혼란시키는 전법을 특기로 한다

타츠미

전작에서는 미카도와 마찬가지로 스피드 중시형의 캐릭터였지만 이번 「2」에서는 수행을 거듭해 밸런스가 잡힌 캐릭터로 변했다

코토무라 쵸

사음당의 홍일점으로 먼저 입문한 친한 친구들에게 자극을 받아 입문했다. 당의 가르침을 신봉하며 천성적으로 위세가 당당하여 단기간에 상당한 실력을 쌓을 수 있었다. 미카도와 비슷한 스피드 중시형의 타입

「2」로 바뀌면서 심플해진 조작계

부시도 블레이드를 대표하는 말이라면 역시 일격필살을 들 수 있을 것이다. 운이 나쁘다면, 반대로 운이 좋다면 일순간에 승부의 결판을 낼 수 있는 참신하고 호쾌한 시스템이 많은 사람들에게 좋은 반응을 얻었지만 반면, 때때로 별다른 액션도 없이 결말이 나서 심도있는 플레이에 빠져들지 못한 유저들도 많았다. 「2」에서는 이러한 부분을 보완하며 기존의 일격필살 개념을 살리기 위해 공격 체계를 중심으로 한 조작계를 개량했으며 그로인해 더욱 불꽃 튀는 검투가 가능하게 됐다. 여기서는 그 변모된 조작계가 게임 플레이시 어떤 연출을 이끌어 내는지에 대해서 설명하고자 한다.

공격은 O와 X버튼만 사용

공격에 사용되는 버튼이 2개로 바뀌었다. 전작과 비교해 보면 꽤 단순한 패턴의 공격이 펼쳐질 듯해 보여 실망할지도 모르겠지만 이것은 오히려 그 반대로 직선적 공격과 사선적 공격의 명확한 구분으로 검과 검이 부딪치는 쾌감을 질리도록 맛볼 수 있게 해주고 있다.

때문에 생각하기에 따라서는 공방의 전략성이 전작과는 비교도 안될 정도로 높아졌다고도 할 수 있다.

방어 버튼이 없어졌다

「2」에서는 실제 검투처럼 공격을 공격으로 막아내도록 변모된 시스템을 채택하고 있다. 따라서 방어 버튼은 존재하지 않는다. 자세한 사항은 밝혀지지 않았지만 손쉽게 공격에 집중할 수 있도록 하기 위한 배려인 듯하다. 카운의 리공격에 대해 칸누키가 표공격으로 되받아 친다. 이로써 진짜 검투와도 같은 상황의 재현이 손쉬워졌다



공격은 공격으로 막는다

보다 리얼해진 검사들의 움직임에 주목하자

속편이기 때문에 당연한 이야기일지도 모르겠지만 캐릭터들의 움직임과 그래픽이 한층 더 리얼해졌다. 「2」에서는 전작 이상으로 정밀한 모션캡처를 해서 캐릭터의 액션에 관한 리얼리티를 파워 업시키고 있다. 또한 전작에는 없던 새로운 액션 패턴도 다수 추가되어 보다 검사같은, 혹은 닌자같은 액션을 볼 수 있다고 한다.

힘겨루기 양쪽의 상황이 일목요연하게

검의 날과 날을 맞대고 힘겨루기를 하는 것도 검투의 미학 중에 하나이다. 전작과 마찬가지로 공격버튼의 연타로 승부가 결정지어지지만 서로의 상태를 한눈에 알 수 있는 시스템으로 변경되었다. 열세로 치닫는 쪽의 몸이 지면에 점점 가까워지면서 쓰러지게 되고 더 이상 일어설 수 없을 것같은 연출을 보여준다.



O서로 칼을 맞부딪친 칸누키와 죠가 힘겨루기 상태에 들어섰다



O역시 체격 차가 큰 요인인가? 점점 칸누키가 죠를 압도하기 시작한다



O이런 상황까지 왔다면 이미 죠의 패배라고 해도 좋을 듯. 연출이 돋보이는 부분이다

손목 칼의 동작과 함께 움직임이 리얼해졌다

공방의 리공격 등, 손목의 움직임이 포인트가 되는 기술이 많아졌기 때문에 실제의 검술처럼 손목의 움직임이 충실하게 재현되어 있으며 그 느낌도 상당히 부드러운 수준에 이르고 있다. 여기에 소개된 두 장의 사진을 보면 겐고로의 손목과 미카도의 손목이 차이가 있음을 알 수 있을 것이다. 이것은 각각 리공격과 표공격을 나타낸 것으로 공격의 시작에 보이는 손목의 움직임으로 방어를 할 수 있도록 하고 있다.



O미카도의 표공격



O버튼= 표(表) 직선적인 공격

손목을 사용하지 않는 직선적이고 솔직한 공격이 표공격이다. 실제로는 커맨드 입력으로 다양한 공격을 펼칠 수 있지만 계통적인 면에서 보자면 직선적이고 빠른 공격으로 구분된다

X버튼= 리(裏) 비스듬한 공격

주로 손목의 움직임을 활용한 곡선적인 공격이다. 약간은 트릭적이면서 소극적인 공격이라는 듯한 느낌이다. 정반대의 표(表)공격과는 검끼리 부딪치기 쉬운 공격이다

부딪치기 쉬워졌다

표와 리의 공격은 직선과 곡선, 표리일체의 관계가 성립되기 때문에 서로의 공격이 부딪치기 쉬워졌다. 실제 게임에서도 화려한 칼부림이 예상된다



서로가 거짓없는 직선적인 공격을 하는 경우가 이것. 왠지 서로 공격이 엇갈려 버릴 것같은 느낌이다



손목을 사용하는 리의 공격이라도 서로가 같은 공격이라면 별다를 게 없을 것이다. 적을 쓰러뜨리고 살아남는 게 우선이므로 이런 공격은 하지 않기를...



온몸의 털이 곤두서는 새로운 공포

바이오 하자드2





감독 편집판」에 동봉된 「2」의 체험판을 플레이하고 「2」를 더욱 더 기대하고 있는 유저들 이 많을 것이다. 그 중 2명의 주인공이 같은 조가 되어 행동할 때 서로의 스토리 전개에 영향을 준다는 신 구상 "제핑 시스템"에 대해 이번호에서 철저히 분석해 보기로 한다.

■ 제작사: 캡콤 ■ 장 르: 서바이벌 호러 ■ 발매일: 98년 1월 예정 ■ 발매가 : 미정

공동 존재, 상호 영향주는 제핑 시스템

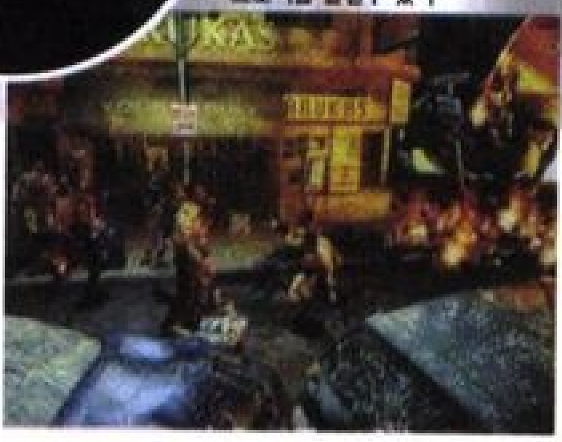
제핑 시스템이란?

본작의 특징인 제핑 시스템이라고 하는 것은 같은 시간, 같은 공간에 존재하는 2명의 캐릭터 중 어느 한쪽의 행동이 다른 사람의 시나리오에 영향을 주는 시스템이다. 이러한 제핑 시스템은 플레이어가 선택 가능한 캐릭터가 2명이 된다는 의미 이외에도 다른 복잡한 구도가 있다는 것을 알수 있다.

그러나 주목할 것은 실제로 상관관계에 있는 것은 '레온 1'과 '크레아 2', 혹은 '크레아 1'과 '레온 2' 뿐이라는 것이다. 즉 '레온 1'과 '크레아 2'는 각각의 행동에 따라서 다른 한명이 무언가의영향을 받게 되지만 '레온 1'과 '크레아 1'의 시나리오가 서로에게 영향을 끼치는 일은 없다는 것이다. 「바이오 하자드」의 이야기는 크게 나눠서 2종류의 독립된 세계, 패럴 월드 속에 존재하기 때문이다.



○같은 주인공의 에피소드를 2번 플레이하는 것인데 그것은 단순히 같은 스토리를 2번플레이한다는 것이 아니다. 제핑 시스템에 의해 각각의 캐릭터에 다른 스토리를 즐길 수 있게 된다



○같은 세계관을 공유하면서 다른 스토리를 즐길수 있다

모든 수수께끼는 4개의 시나리오 속에

실제 게임을 플레이할 경우를 예로 제핑 시스템을 설명하도록 하겠다. 우선 최초에 게임을 플레이할 때는 '레온 1'과 '크레아 1' 중 선택해야 한다. '레온 1'을 클리어하고 엔딩 데이터를 세이브한 메모리 카드를 세트함으로써 비로소 '크레아 2'를 플레이할 수 있게 된다. 그 반대의 경우도마찬가지로 '크레아 1'를 클리어하면 '레온 2'를 플레이할 수 있게 되는 것이다.



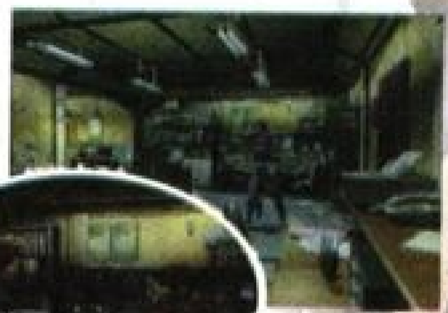
○모든 시나리오를 클리어하지 않으면 수수께끼는 전부 풀리지 않는다

처음부터 고른 '~ 1' 시나리오에도 당연히 엔딩은 존재하고 각각의 이야기로서 하나의 완결을 보게 되는데 '~ 1' 시나리오를 클리어한 후에 등장하는 '2' 시나리오를 클리어함으로써 세부 내용까지 수수께끼가 풀리는 '진정한 엔딩'을 볼 수 있다는 것이다. 그리고 4개의 시나리오는 모두 다른결말이 되도록 되어 있으므로 모든 수수께끼를 풀기 위해서는 4개의 시나리오를 전부 클리어하는 수밖에 없는 것이다.

제핑 시스템에 의한 캐릭터간섭 예

1. S.T.A.R.S.의 방

「바이오2」의 체험판에서도 갈 수 있었던 S.T.A.R.S.의 방. 크레아로 시작하는 시나리오 '크레아 1'에서는 크레아가 이 방에 들어가면 아무도 없지만 이것이 '크레아 2'에서는 크레아가 방에 들어가면 그곳에는 레온이 있는 것으로 변화된다. 이것은 전 시나리오 '레온 1'에서 레온이 먼저 방에 들어 갔기 때문이며 실제는 '레온 1'에서도 레온이 방에 있을 때 크레아가 문을 열고 들어오는 장면이 된다



○레온 1



○크레아 1

2. 주차장

주차장 앞에서는 문이 있어 다른 곳으로 갈 수 있게 되는데 문 앞에 차가 있기 때문에 그대로는앞으로 진행할 수 없는 장면이 있다. 진행하기 위해서는 차를 없앨 필요가 있지만 '크레아 1'에서 크레아가 여기에 왔을 경우, 혼자의 힘으로는 도저히 차를 움직일 수 없다. 문은 포기하고 다른 길을 찾을 수밖에 없다.그러나 '레온 1'에서는 보통 남자 이상의 힘은 갖고 있는 레온에 에이더라는 파트너가 있기 때문에 두명이 협력해서 차를 없앨 수 있다. 그 후 '크레아 2'가 됐을 때는 레온이 차를 없애버린 후이므로 크레아가 그 쪽으로 진행할 수 있게 된다. 이 전에 중요한 이벤트 등이 있으면 이 후 크레아의 시나리오는 크게 변화될 지도 모른다



○레온

제핑 시스템 개요

레온 1	크레아 1
크레아 (간섭)	크레아 (간섭)
크레아 2	레온 2
크레아	크레아
디스크2 크레아 2로	디스크2 레온 1로

3. 스타트 지점

같은 조 안에서 행동하는 2사람이지만 같은 장소에서 이야기가 시작되는 것은 아니다. '레온 1'과 '크레아 1' 2개의 스타트 지점이 되는 것은 체험판과 마찬가지로 라쿤시에서 무기점의 뒷길을 지나 경찰서로 연결되는 루트. 그렇지만 '크레아 2', '레온 2'에서는 다른 장소에서 라쿤시로 진입하게 된다. 경찰서까지의 루트가 달라짐에 따라 입구와 서내에서의 루트도 달라지게 된다.



○레온1
↓제핑

○레온 2

4. 헬리콥터의 폭파

경찰서의 건물에 충돌해서 불이 활활 타오르는 헬리콥터. 크레아편에서는 헬리콥터의 기체를 그녀가 파괴한 것에 따라 길이 열리게 된다. 그 후 레온 편에서 이 장소에 가면 '헬리콥터의 기체를 폭파해서 통로를 확보했다'고 크레아로부터의 무선 연락이 온다.



○크레이1

○레온1

이처럼 크레아와 레온 2사람의 행동이 서로에게 영향을 주는 것이 제핑 시스템인 것이다

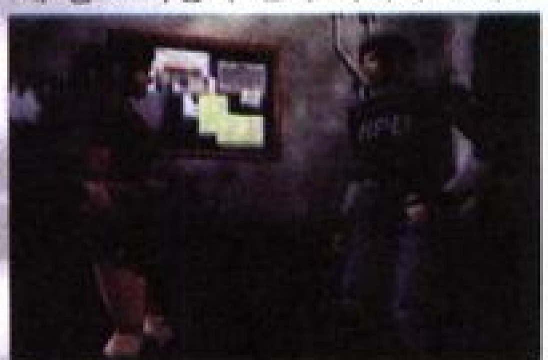
공포에 맞서는 전사들

크레아 레드필드



크레아에 관한 정보는 지금 상황으로서는 S.T.A.R.S. 방에 있던 크리스의 일기에 의존할 수밖에 없다. 이 일기에 따르면 그녀가 S.T.A.R.S. 알파팀에 소속된 크리스 레드필드의 여동생인 것을 알 수 있다. 현재 그는 엄브렐러 본사에 있는 유럽에 잠입해서 소식을 끊었다.

크리스는 오빠의 실종을 어딘가에서 듣고 혹은 순수하게 오빠를 만나기 위해 라쿤시에 와서 이사건에 휘말리게 된 것일까? 크레아의 경력에 대해서는 아직 일절 불명이며 이 잔혹한 서바이벌의 세계에 살아 남을 만한 기술을 갖고 있는지도 알 수 없다. 극히 평범한 여자가 이 절망적인 세계에서 어떻게 홀로 싸울지 될지 기대해 본다.



○크리스가 살아남을 확률은 극히 적지 않을까?

레온 스코트 케네디



라쿤시티에 부임 직후, 극한의 상황에 놓이게 된 경관, 레온, 크레아와 달리 체력적으로도 월등한 남성이며 직업상 총을 다루는 솜씨도 뛰어나다. 이런 점에서는 큰 메리트가 있고 크레아보다 실전에 강한 캐릭터라고 말할 수도 있다.

게다가 레온의 스토리 전개를 생각하면서 잊어서는 안 될 것이 경찰서 내에서 우연히 만나 함께행동하게 되는 에이더 윙의 존재다. 그녀는 전작의 서양관 사건으로 행방불명된 애인, 조를 찾기 위해 라쿤시에 온 중국계 미국인. 일반인이라고는 생각할 수 없을 정도의 행동력과 고도한 사격기술을 갖고 있는 수수께끼의 여성으로 이야기 중 어떤 역할을 해낼 것인가 귀추가 주목된다.



○레온의 어깨를 타고 통풍구같은 곳으로 올라가는 에이더

새로운 등장 인물

쉐리 버킨 (SHERRYBIRKIN)



본명 쉐리 버킨. 사건 발생과 동시에 경찰서로 뛰어들어 살려달라고 한 12세의 소녀. 부모의 사랑을 거의 받지 못하고 자란 탓인지 우울증과 외로움에 시달리고 있다. 크레아와는 경찰서 안에서 만나는데...

에이더 윙



레온의 시나리오에 등장하는 중국계 미국인. 경찰서에서 레온과 만나게 된다. 일반인이라고 생각하기 어려운 행동력과 사격 기술을 갖고 있는 수수께끼 여성

서브 캐릭터와 적 캐릭터

켈베로스



T-윌스에 의해서 생물병기가 된 개의 좀비로 전작의 초반부 지하에서 갑자기 등장하는 장면은 지금도 바이오 매니어들의 기억 속에서 떠나지 않을 것이다. 인간형 좀비보다 훨씬 민첩하게 행동하는 탓인지 피부가 심하게 손상되었다.

좀비(경관)



게임 초반부에 경찰서 주위에서 많이 볼 수 있는 좀비. 왼쪽 팔과 오른쪽 다리에 상처가 보이지만 생전에 좀비와 싸울 때 생긴 것이 아닌가 생각된다.

정체불명



R-윌스에 의한 병상이 진행된 좀비. 스피드, 파괴력 모두 살상병기라고 해도 좋을만큼의 레벨이다.

좀비(여)



공격해 오는 좀비의 힘은 남녀 그다지 차이가 없다. 그러니 여자 좀비 수는 대체로 적다.

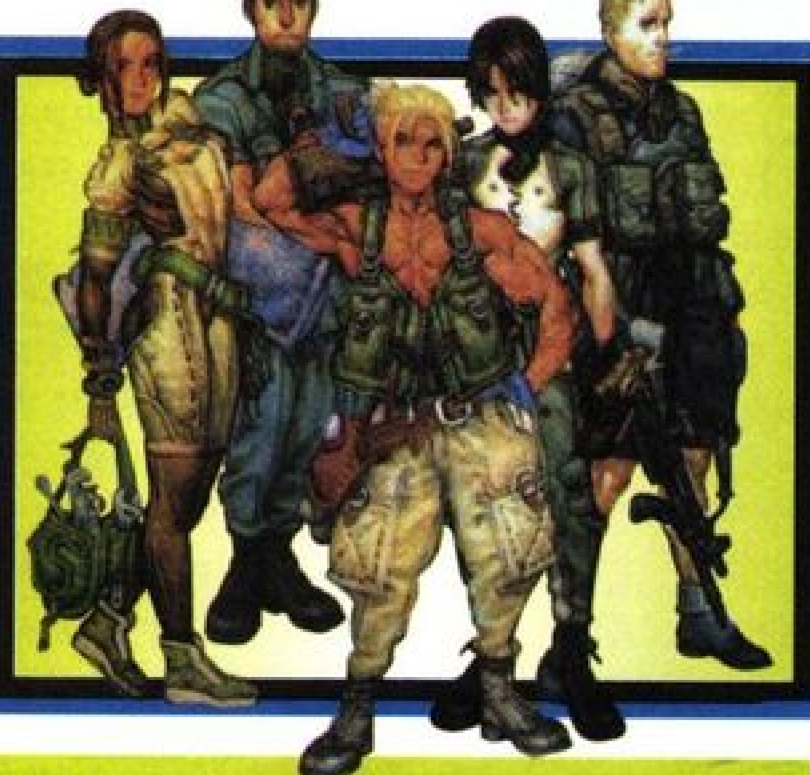


계속되는 발매 연기, 커지는 의문

프론트미션 얼터너티브

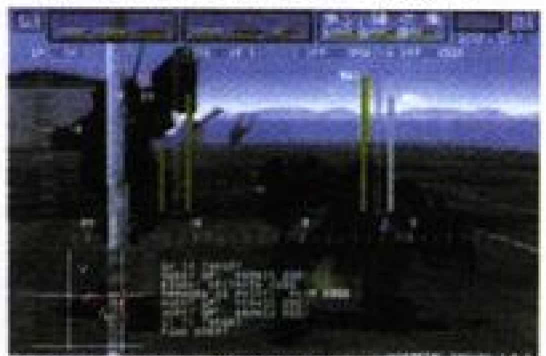
시리즈를 거듭하며 더욱 현실적이며 긴장감 넘치는 전투신을 보여주고 있는 프론트 미션. 「세컨드」의 발매 열기가 가시기도 전에 시리즈의 맥을 잇는 「얼터너티브」가 오는 12월 18일 발매를 눈 앞에 두고 있다. 이번호에는 발매 초읽기에 들어간 얼터너티브가 가진 플레이 포인트와 게임의 초기 미션을 소개하고자 한다.

■ 제작사: 스퀘어 ■ 장 르: 시뮬레이션 ■ 발매일: 12월 18일 ■ 발매가 : 5,800엔



플레이어를 사로잡는 얼터너티브만의 매력

근미래 아메리카 대륙을 무대로 과격하면서도 가혹한 시뮬레이션 배틀이 전개되는 「프론트 미션 얼터너티브」. 통칭 WAW로 불리우는 기체를 중심으로 펼쳐지는 본 게임은 시리즈를 거듭할 수록 현장감 있는 전투신을 보여주고 있다. 발매가 가까워졌기 때문에 이번호에서는 얼터너티브만이 보여줄 수 있는 뛰어난 연출과 게임 초반의 미션 4개를 소개하도록 하겠다.



○콕피트 뷰의 화면이 이렇게 변했다.

콕피트 뷰에서 적의 공격을 맞으면 화면에 일순간 노이즈 현상이 일어난다



적이 눈앞에 다가온다!

이 시점은 각소대의 소대장, 즉 맥코이, 리킨, 그리고 라이츠 세명만 즐길 수 있다

WAW의 성장과정을 공개

우선 WAW의 성장과정에 대해서 소개하겠다. 게임 개시 시의 WAW는 걸어가면서 바로 앞쪽의 적만을 공격할 수 있는 수준에 지나지 않는다. 그러나 전투를 거듭하면서 팔을 왼쪽 또는 오른쪽으로 꺾어서 공격하는 것도 가능해지고 계속 걸어다니면서 '달리기'라는 스킬을 익히기도 한다. 그리고 이런 식으로 스킬을 익히면 두가지 이상의 스킬을 조합하여 사용할 수 있다. 예를 들자면 '달리며 왼쪽으로 쏘기'.

WAW성장과정



○전투를 계속시키면...
WAW를 성장시키면 오른쪽이나 왼쪽으로 공격하는 것도 가능하다



○헬기 등의 공중 타입 적과 싸우게 되면 상향 공격의 바리에이션이 추가된다



○WAW는 특기를 습득한다!
자신이 의도한 대로 WAW가 성장하면 할수록 그 WAW에 애정이 가게 된다

《교육방침이 중요하다》



방패를 이용해서 적의공격을 계속 막고 있으면 위나 아래로부터 공격을 가드하는 것이 가능해질지도...

WAW를 효율좋게 성장시키기 위해서는 한가지씩 역할을 계속 부여하는 것이 중요하다. 예를들면 선두를 공격하여 적의 진군을 막거나 연대를 끊는 소대의 WAW는 공격력이 탁월해지도록 해야하며 이를 위해서는 약체화된 유니트를 공격하여 공격 스킬을 익히게 해야 한다. 이런식의 역할별 능력 육성에 관한 교육방침이 중요하다.

WAW, 그 기능과 테크놀로지에 대해서...

WAW는 본래는 지뢰 처리용으로 개발된 인간형 차량이었지만 전투시에 충분한 전력으로 활용될 수 있다고 판명된 이래, 각기의 병기 메이커가 전투용 병기로써 본격적인 개발에 들어갔다. 전투화면으로 얼핏보면 똑같아 보이는 WAW도 확대해서 보면 형식번호나 메이커에 따라서 형태나 기능, 장비 등이 다르다. 이에따라 WAW의 종류나 성능차를 잘 이해하고 플레이를 한다면 게임이 더욱 재밌어질 것이 틀림없을 것이다. 여기서는 기본적인 WAW의 테크놀러지에 대해서 알아보도록 하자.

3개의 요소로 이루어진 WAW의 파워 팩

WAW의 동력에는 수소흡장 합금을 사용한 연료전지가 사용되어지고 있고 배터리가 떨어지면 자동적으로 엔진이 작동되면서 충전에 들어간다. 또한 보행시나 착지 시의 충격도 전력으로 바꾸어 충전시킬 수 있도록 되어 있다. 상당히 합리적인 가동 시스템이라 할 수 있다.



보행이나 착지시에 전해지는 쇼크 업소버 전해지는 부담도 전력으로 바꿔서 배터리로 보낸다. 실로 합리적인 시스템이다



게임의 초반을 장식하는 4개의 미션을 소개!

이번에는 앞서 말했듯이 새롭게 공개된 4개의 미션을 소개하겠다. 이들 미션은 모두 게임의 초반에 등장하는 것들로 알려져 있는데 정확하게 어느 부분에 해당하는지에 대해서는 알려진 바가 없다. 한가지 밝혀진 정보로는 전투 개시전에 각 WAW의 컬러링을 플레이어가 마음대로 할 수 있는 모드가 들어 있다고 한다. 이로써 아군과 적군의 구별이 확실시 됐다.

MISSION NAME 폐광 (Closed Mine)

여기서는 리킨, 오노사이, 베니서드 3인이 최초로 전투에 참가한다. 제 2소대와 제 3소대는 이야기의 도중에 동료가 되기 때문이라나.

폐광(Closed Mine)



리킨, 그리고 베니서드의 등장
군인답게 규율에 맞추어 인사를 하려하는 베니서드. 그러나 너석이...



오노사이가 베니서드의 기분을 망친다

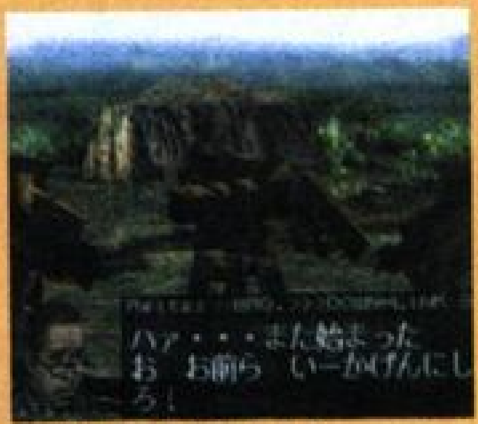
MISSION NAME 티구리 (Tiguri)

이 미션에서 제 3소대가 동료가 된다. 이번 미션에서 보여지는 회화신은 볼거리가 풍부하므로 놓치지 말자.

티구리(Tiguri)



제 3소대의 3인조 등장
라이즈, 버스터 넉, 메그너슨의 3인조 멤버가 제 3소대. 소대장은 라이즈이다



버스터 넉과 메그너슨의 대립!?
말다툼으로 다투는 둘을 말리는 라이즈... 그게 불쌍하게 느껴지는 미션이다

MISSION NAME 자이우스요새 (Fort Zaius)

이번 미션에서는 ZAINGO가 고용한 용병 바미아단과 대결하게 된다. 이번 미션 Fort Zaius에서 적측은 그들을 고용한 자이어스를 제외한 채 덤벼오는데 이럴 때는 용병의 약점, 즉 돈이 도움이 될까?

자이우스요새(Fort Zaius)



바미아단 등장!!
이 미션의 시츄에이션은 바미아단이 요새를 지키려는 것이다



상황이 자신들에게 불리하다는 사실을 알고 있는 듯하다



혈기왕성한 안드로
그러나 혈기왕성한 안드로의 사기는 조금도 떨어지지 않은 듯하다

MISSION NAME 불명 (Unknown)

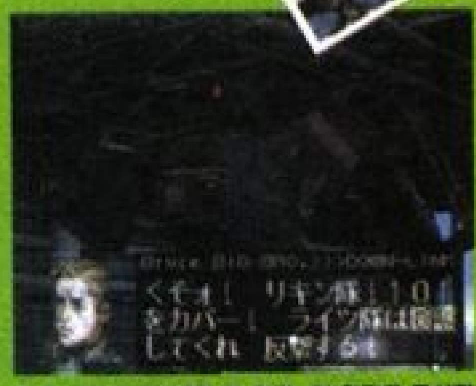
ZAINGO가 자랑하는, 최강의 용병부대로 불리우는 신세미아 소대가 등장하는 곳이 바로 이 미션. 여기서 소개하고 있는 회화신만을 보더라도 알 수 있듯이 용맹한 브루스조차 혀를 내두를 정도로 강하다. 이길 수 있을까?

불명(Unknown)





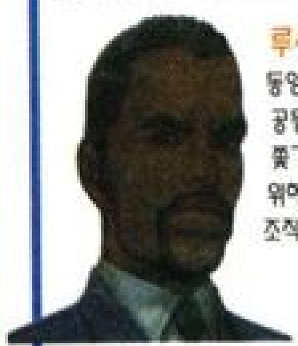
신세미아 소대란 싸움을 찾아서 세계를 돌아다니는 용병집단이다. 동구와 중동 등을 중심으로 용명을 떨치고 있다



독립 기동공격중대의 대 위기. 이 위기를 무사히 피해갈 수 있을지!?

WALF를 창시한 3인의 전사

여기서 소개하는 인물은 'WALF'의 전신이 된 '전사의 창(戰士の 槍)'을 창시한 멤버이다. 지금도 이 3인을 '전사의 창'이라고 부르는 자가 많은 듯하다.



루시어스. 엔코모
동양의 부시드와 젠에게 몰락당한 아프리카 인. 서부 아프리카 공동체(WA)의 정정적인 대통령이었지만 군부의 쿠데타에 쫓겨 CA로 탈출. 그 후 올레 추진하는 독재화에 반항하기 위해 '전사의 창'을 결성하고 반정부 활동을 개시한다. 이 조직이 후에 서부 아프리카 해방전선(WALF)이 된다.



에이모스. 이레오
서부 아프리카 공동체 통합군의 소좌(소령)를 맡고 있는 아프리카 인. 성격은 다혈질이면서도 개방적이다. 육군의 일원이었을 때에 쿠데타에 반대해 원래 대통령을 구출하고 CA로 도망친다. 반정부조직 '전사의 창'에서는 전투를 지휘하는 소대장을 맡는다. 죽은 형 워레. 이레오의 공군 시절 부하인 로렌손과 친분이 있다.



유진. 볼헬트
에이모스. 이레오의 친구로서 '전사의 창'에 참가한다. 유진과 영어 붙어 모두 능통한 독일 인. 빼앗긴 WAW로 적을 쳐부수는 모습을 보고 민중들은 그를 우뢰의 신청고라고 부른다.



미토콘드리아의 인간 정복 대반란

패러사이트 이브



새롭게 구성된 게임 시스템과 영화같은 이야기, 그리고 새로운 등장인물 등 올 겨울을 기다리게 하는「패러사이트 이브」. 먼저 원작인「제 3의 인간」을 읽은 독자라면 그 전반적인 내용은 이미 파악했을 테지만 원작과는 조금씩 차이를 보이므로 신정보와 비교하면서 기다리는 것도 좋을 것이다.

■ 제작사: 시네마틱 RPG ■ 장 르: 스퀘어 ■ 발매일: 97년 겨울예정 ■ 발매가 : 미정

패러사이트 이브의 키워드 '미토콘드리아'

시스템

3D 맵을 전면적으로 채택한「패러사이트 이브」. 그러나 이 필드상에서 캐릭터를 조작하는 것만이 본작의 이동 방법은 아니다. 3D 시점에서 구성된 각 지역간의 이동에 대해서는 경치까지도 정확하게 재현한 맨하탄 맵이라는 것으로 이동하게 된다.

조작은 간단하다. 맨하탄 맵상에 표기되어 있는 각 지역을 선택하면 카메라가 자동적으로 그 지역을 줌업하고 3D 필드로 돌입한다. 본격적인 조사를 요구하는 장소는 3D로, 그리고 전개가 단조위져지기 쉬운 지역간의 이동은 맨하탄 맵으로 가게 된다. 이로써 이동에 따라 번거로움을 경감시킴으로써 더욱더 플레이어가 몰입하게 된다.



자신이 가고 싶은 장소의 지명을 선택하는 것만으로 간단하게 조작. 리얼하게 야경도 즐길 수 있는 것도 맨하탄 맵의 특징



선택화면

이벤트

본작의 이야기가 이브라는 이름의 수수께끼 여성의 각성과 카네기 홀의 극장에서 시작되는 것은 이미 소개한 바 있다. 그러면 참극 후, 아야는 어떤 운명에 빠지게 되는 것일까. 그 주목의 스토리 전개에 대한 새로운 정보를 소개하도록 한다. 참극이 벌어진 후 이윽고 지하 수도에서의 이브 탐색을 끝낸 아야가 뉴욕 시 경찰 제 17분서에서 본 것은 공포에 떨고 있는 동료들의 모습이었다. 사건의 냄새를 맡고 몰려든 매스콤을 일시적으로 잠재우기 위해 기자 회견을 원하는 아야. 동시에 제 17분서에 한통의 전화가 온다. 이번의 사건이 '미토콘드리아의 반란에 의한 것이다'라고 알려오는 이 전화는 도대체..... 이렇게 카네기 홀의 참극에서 살아남은 아야는 새로운 국면에 직면하게 된다.



미토콘드리아에 의한 반란이었다고 하는, 도저히 믿기 어려운 사건들이 맨하탄에서 일어난다

아야와 EVE의 숙명

여배우의 몸에 이브가 들어가 사람들을 차례대로 발화시켜 버린 참사건이 일어난 극장에 있었던 아야. 무대 위에서 이브와 대적했을 때 이브는 아야에게 "너만은 발화시키지 않을 것이다"라는 말을 남겼다.

그 의미는 도대체 무엇인가? 어릴 적 아야의 어머니를 공격한 사건과 무슨 관계가 있는 것은 아닐까?

이브의 사건

카네기 홀에 갑자기 일어난 인체발화사건. 무대에 있던 여배우의 목소리에 갑자기 광기를 일으킨 것일까....



무비

'시네마틱한 RPG'... 이 새로운 장르명이 시사하는 것은 CG무비가 게임의 세계관에 매치된다는 것이다.

예를들면 쥐 이외에도 많은 NMC(신생 미토콘드리아 생물) 등장 장면이 삽입되어 있다. 좀 어두운 화면이지만 아름답고 경이로운 영상을 감상해 보자.



미토콘드리아가 변형을 시작해 괴로워하는 쥐. 리얼한 동작에 주목

쥐 체내의 세포가 변형 미토콘드리아에 의해 침식되어 가는 장면

○모든 세포를 파괴시켜 조직을 변형시키기던 쥐는 광폭한 NMC로 변모했다

스토리라인

이브의 정체를 찾기 위해 드디어 본격적인 조사를 개시한 아야와 다니엘. 두사람을 둘러싼 등장인물들도 속속 공개되고 스토리는 메인으로 돌입해 간다. 여기에서는 두사람의 새로운 캐릭터와 그 이벤트를 소개한다.

벤 돌리스



다니엘이 홀로 키우고 있는 외동 아들. 신세대 아이처럼 부모의 이혼에 대해서 그다지 신경쓰지 않는 것처럼 보이지만 실제로 마음 속에는 다시 가족이 모여 함께 살기를 바라고 있다. 다니엘과 함께 살고 있는 현재에도 한달에 한번 어머니와 만나는 것을 허락받고 있고 양친이 이혼한 뒤 처음 맞는 크리스마스에 두 사람을 다시 화해시키기 위한 어떤 계획을 생각하고 있는 것 같다. 다니엘의 근무처인 제 17분서를 자주 드나들어 경찰견 시버와 친하다.

연령 : 8세
신장 : 110cm
체중 : ?

다니엘의 와이들 벤 등장

이전부터 함께 가자고 약속했던 크리스마스 콘서트의 티켓을 받으러 아버지 다니엘이 근무하는 뉴욕 시경 제 17분서에 온다. 이것이 벤의 등장 이벤트이다. 그러나 이번의 사건 처리에 정신이 없던 다니엘에게 그런 한가로운 시간이 있을 리 없고 그는 아들의 기분을 잘 알면서도 콘서트 가는 것을 취소한다.



어수선한 분위기의 17분서에서 아이는 다니엘의 와아들 벤과 만난다



다니엘-아, 약속했던 콘서트 티켓이... 미안하지만 아빠가 오늘 너무 바빠서...



약속을 지키지 않은 아빠에게 화가 난 벤은 울면서 뛰쳐나간다

더글러스 베이커



뉴욕 시경 제 17분서의 부장으로 아야와 다니엘에게는 직속 상사인 인물. 형사로서 일찌기 동기인 다니엘과 콤비를 이루고 수많은 사건을 해결했다. 그러나 현장파였던 다니엘에 비해 그는 점차 데스크 워크로 진급해 가고 현재에 이르게 된다. 다니엘의 전처 로렌과도 친하고 다니엘과는 가족처럼 지내고 있지만 그가 부장으로 승진한 다음부터는 누가 먼저라고 할 것없이 서로 멀어졌다. 실제로는 로렌을 사랑했었다는 소문이 있고 지금껏 독신인 것도 그 이유라는 이야기가 있다.

연령 : 41세
신장 : 175cm
체중 : 약 86kg

긴급 기자회견

경찰서로 돌아온 아야에게 긴급 기자회견에 출석하라고 명령하는 형사부장 베이커. 그것은 이해할 수 없는 점이 많은 사건의 진상을 숨기기 위해 당사자인 아야에게 진실을 숨기게 하기 위한 경찰측의 계획이었다. 그렇지만 이 회견석상에서 아야가 취한 행동은...



기자들의 질문에 아이는 '이브'라는 이름을 말해버린다



베이커-아아, 어째서 멋대로 발언한 거야! 매스컴을 비롯해 시민들이 혼란에 빠 지면 큰일이란 말이야!

새로운 국면에...

베이커가 아야에게 화를 내고 있을 때 '이번 사건은 미토콘드리아의 반란에 의한 것이다'라고 알리는 수수께끼 전화가 걸려 온다. 그 말의 의미를 알기 위해 아야와 다니엘은 미토콘드리아를 전문으로 연구하고 있는 어느 한 인물과 만나러 간다. 이렇게해서 사건은 새로운 국면을 맞이하게 된다.



미토콘드리어 연구자에게 물어보기로 한 아야와 다니엘. 미토콘드리어의 연구자라고 하면...

필드 맵

시스템 편에서도 설명했듯이 상공에서의 시점으로 표현된 '맨하탄 맵'의 사용에 의해 필드 이동이 아주 간단하게 된다.



맨하탄 맵-게임의 리얼한 세계관을 반영하듯이 필드 맵도 정교하게 그려져 있다

가고 싶은 장소를 선택하면 카메라가 그 곳에 줌 업!

카네기 홀로



홀의 입구. 이동 시간이 생략됨과 동시에 연출적으로도 우수한 이 시스템은 본작의 매력 중 하나가 될 것이다

뉴욕 시경 제 17분서로



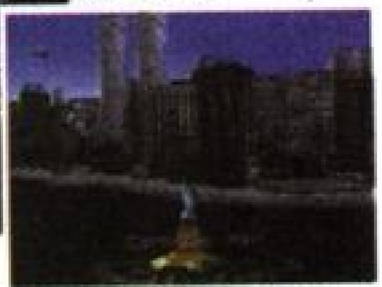
'맨하탄 맵'에서 결정하면 이렇게 이동선이 맵이 되어 간다

시간의 개념이 존재!

맨하탄의 낮 공개

필드 맵에서는 주야의 시간이 표현된다. 기본적으로 시간은 게임의 진행 상황에 맞춰 변화하고 그것에 따라 분위기와 경관도 완전히 변한다. 여기에서는 활기찬 낮의 맨하탄 화면 사진을 공개한다.





다양한 모습을 보여주는 뉴욕

크리에이터가 말하는 「패러사이트 이브」의 미래

CG는 이렇게 된다

-감독/ 스티브 그레이씨-

CG무비 부분에는 매우 리얼하고 높은 퀄리티를 추구하고 있다. 캐릭터 모델의 정교함과 그 애니메이션은 '굉장하다'고 말할 정도이며 호러 영화와 같은 박력있는 카메라 앵글을 사용하는 등 시점에도 신경을 쓰면서 제작하고 있다. 그리고 무비 부분의 과격한 "스페셜 이펙트"는 기대해도 좋을 것이다. 현재의 무비 부분 개발도는 약 85%

시나리오는 이렇게 된다

-감독 / 각본/ 기획 / 토키다(時田貴司)씨

전체적인 이미지로서는 리얼하고 폴리스 액션의 요소를 담은 '하드 보일드 바이오 호러'라는 느낌이라고 할까? 이야기는 아야의 조사를 중심으로 진행하는데 후반에는 이브의 수수께끼만이 아니라 또 한가지의 커다란 수수께끼도 있다. 그 두개가 합쳐지면 88열차를 탄 듯한 급속한 전개를 보일 것이다. 아야 VS 이브 등 볼만한 것이 많다.

배틀은 이렇게 된다

배틀 디자인/마에가와(前川嘉彦)씨

진화된 액티브 타임 배틀에서 「FF」시리즈 이상의 긴장감과 쾌감, 아야와의 일체감을 충분히 맛볼 수 있다. 아야가 사용하는 무기와 개성적인 NMC들도 다채롭고 그리고 많이 등장한다. 또한 아야는 보통 RPG에서 말하는 방어구를 의복 밑에 장착하고 있다. 이것은 아야가 옷을 벗는 장면도 있다는 얘기...

음악은 이렇게 된다

음악 / 요오코(下村陽子)씨

「패러사이트 이브」에 대해 처음 가졌던 이미지는 혼돈과 신비였다. 그러므로 혼돈의 현대 상징으로서 무감정인 분위기의 외적인 것, 그리고 인체 속에 일어나는 세포라는 소우주적인 신비를 표현한 내면적인 것, 이 두가지 타입으로 나눠서 음악을 만들었다. 다양한 장면에서 이런 음악이 만들어내는 분위기를 꼭 맛보았으면 좋겠다.

본 작품은 이렇게 된다

감독 /스티브 그레이씨

이 RPG에는 헐리우드의 영화 등에 사용되는 획기적인 시스템을 가능하면 많이 주입하려고 노력했다. 그러므로 다른 게임에 비해 그 퀄리티는 상당히 높다고 말할 자신이 있다. 「패러사이트 이브」는 게임계에 새로운 가능성을 불러 줄 RPG가 될 것이다.



어드벤처



김전일 소년의 사건부 -지옥유원지 살인사건-

●강담사 ●98년 3월 예정
●미정

본격 미스테리물로서 유명한 「김전일 소년의 사건부」가 98년 3월에 발매될 예정이다. PS용으로는 2탄이 되는 이번 게임 내용은 테마파크에서 일어난 살인사건을 위주로 전개된다. 플레이어는 김전일이 되어 여러 동료들과 함께 수수께끼를 하나씩 풀어가게 된다.

액션



소우카이기

●스퀘어 ●97년 겨울 예정
●미정

계속된 정보로 인해 확인된 플레이어 캐릭터만 해도 벌써 5명에 이르고 있는 「소우카이기」. 각각의 캐릭터에게 스토리가 설정되어 있다고 하면 이벤트의 수는 대단할 것으로 보인다. 각 캐릭터마다의 연속 공격과 특수 공격 등이 기대된다.



사이드 와인더2

●아스믹 ●97년 12월 11일
●5800엔

실감나는 플라이트를 즐길 수 있는 이 게임은 스테이지와 자신의 기체를 어느 정도 자유롭게 만들 수 있고 전작의 2배에 달하는 미션을 플레이할 수 있게 된다. 에디트 기능으로 아군, 적기의 강력함을 4단계 중에서 선택할 수 있고 제한 시간과 시간대, BGM 등을 설정할 수 있다.



오렛! 톰바

●우비 캠프 ●97년 12월 11일
●5800엔

주인공 톰바가 대자연을 모험하는 액션 RPG. 유품인 팔찌를 되찾기 위해서 여행을 떠나는 소년 톰바. 팔찌를 빼앗아 간 것은 갑자기 주위의 경치를 바꾸어 버린 악마 돼지. 보통 이 악마 돼지는 숨어 있지만 봉인 주머니가 있으면 숨은 장소의 입구를 발견해서 싸울 수 있다.



크리에 크라이시스(가칭)

●BMG저팬 ●98년 봄 예정
●5800엔

플레이어는 오토바이를 탄 캐릭터를 조종해서 샌프란시스코 거리를 질주한다. 등장하는 오토바이는 실제 GT사의 모델을 사용하고 있다. 거리를 질주하면서 브레이크와 점프 등을 잘 구사해서 다른 사람과 차에 부딪히지 않는 것이 중요.

시뮬레이션



학교를 만들자!!

●빅터 인터랙티브 소프트웨어
●97년 12월 18일 ●5800엔

플레이어가 교장 선생님이 되어 학교를 직접 경영하고 학생들을 지도하는 시뮬레이션 게임. 학생들이 입학하면 월별 이벤트를 설정하고 학교 경영도 빈틈없이 처리해야 하며 학생과 교사들간의 관계도 원만하게 만들기 위해 여러 가지로 노력해야 한다.

시뮬레이션



넥타리스

●허드슨 ●98년 1월말 예정
●미정

원래 PC엔진으로 발매되었던 시뮬레이션 게임이 PS로 리메이크된다. 현실 세계에서도 존재하는 전차와 전투기에서부터 SF영화에서나 나올 듯한 무기 등 다양한 장비를 사용하는 시뮬레이션 게임. 여러 가지 특수 효과의 삽입으로 더욱 흥미를 유발시킨다.



전차로 GO!

●타이토 ●97년 12월 18일
●5800엔

PS용 「전차로 GO!」는 아케이드용의 4선로 외에 여러 모드가 추가되어 있다. 무비를 비롯해 입문 모드, 자료가 있는 철도 앨범 등 초보자들부터 매니어까지도 재미있게 즐길 수 있는 게임.



사라 블레이드 블리더 -세계 제패편-

●헥토 ●98년 3월 예정
●6800엔

기존 경마 시뮬레이션 게임은 주로 활동 장소가 일본으로 한정되어 있는데 비해 이 게임은 일본 외에 3개국에 말을 의탁할 수 있게 된다. 상을 받은 자신의 말을 멀리 원정 보낼 수도 있으며 해외 레이스가 총 400개 이상 준비되어 있는 것도 특징.



유신의 폭풍

●코에이 ●97년 12월 11일
●6800엔

일본의 막부 말기를 무대로 하는 시뮬레이션 게임. 플레이어는 일본의 역사상 인물이 되어 일본을 통일하는 것을 목표로 한다. 영웅들은 자신들의 생각을 일본 주요 인물들에게 전수하고 납득시켜서 동지를 모은다. 그리하여 일본 명치유신을 달성한다는 내용.



영원히 함께

●시뮬레이션 ●토시바EMI
●98년 2월 예정 ●5800엔

주인공은 평범한 고등학생. 부모님은 일 때문에 아프리카에 가시고 혼자 남은 주인공은 자취할 집을 구하는데 놀랍게도 그곳에는 이미 다른 여학생이 살고 있었다. 할 수 없이 그 여학생과 함께 살게 되지만 주위 사람들에게는 감춰야하는 이중 생활이 계속된다.

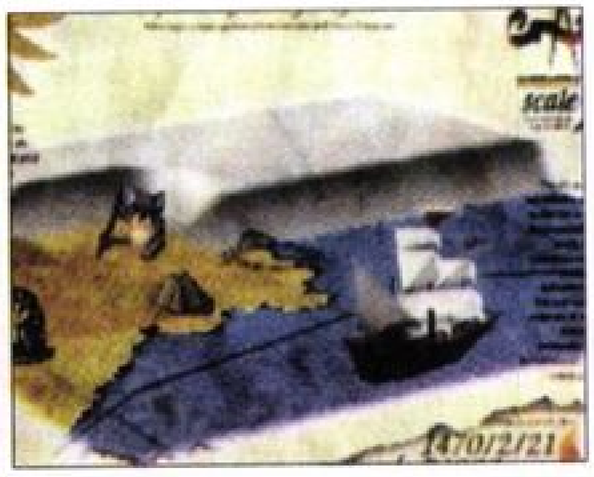


세틀러V

●시뮬레이션 ●일본 소프트웨어
●98년 1월 예정 ●5800엔

다채널의 통신위성방송을 소재로 한 시뮬레이션 게임. 플레이어는 위성방송 회사의 사장이 되어 많은 가입자를 획득해서 경영자로서의 실력을 발휘해야 한다. 게임의 진행은 리얼타임. 가입자를 획득하고 시시때때로 변하는 다양한 프로그램을 제작, 제공하게 된다.

시뮬레이션



네오 아틀라스

●아트딩크 ●98년 1월 예정
●5800엔

무대는 대항해시대라고 불리워지던 15세기의 포루투갈. 플레이어는 국왕에게 남방 지역의 조사를 명령받은 상인이 되어 그 당시 아무도 몰랐던 세계를 발견해 간다. 이 게임의 전작에 해당하는 「아틀라스」는 91년 PC용으로 등장했던 시뮬레이션.

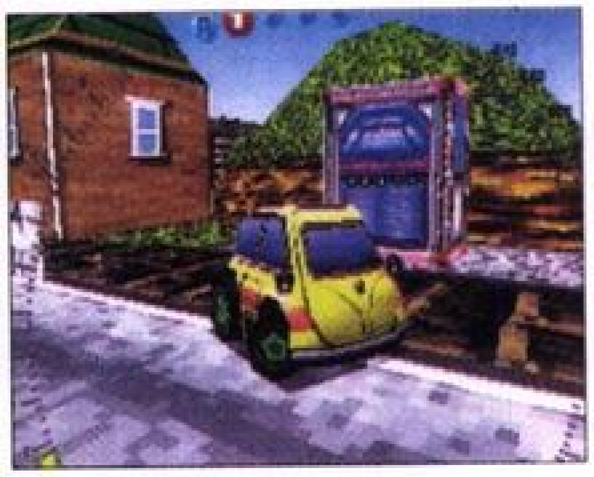
레이싱



V-랠리 97 챔피온쉽에디션

●스파이크 ●98년 1월 8일
●5800엔

리얼함을 뛰어넘는 생생한 감각을 실현한 「V-랠리」. 풍부하게 준비되어 있는 차종류와 코스를 비롯해 모든 게임 모드에서 2P 대전이 가능하다. 차종은 모두 11종류이며 모두 실제차로 FF. 4W를 갖추고 있으며 차종에 따라서는 특성도 다르다.



초로Q3

●타카라 ●98년 2월 예정
●5800엔

귀여운 비주얼과는 달리 다채로운 코스 설정과 세세한 묘사로 인기를 끌었던 「초로Q」시리즈 3번째 작품이 등장한다. 사막과 정글 등 듣기만 해도 어려운 코스는 물론 성과 호텔 코스도 등장한다. 빅 타이어차 전용 코스 등 총 20 이상의 코스가 준비되어 있다.

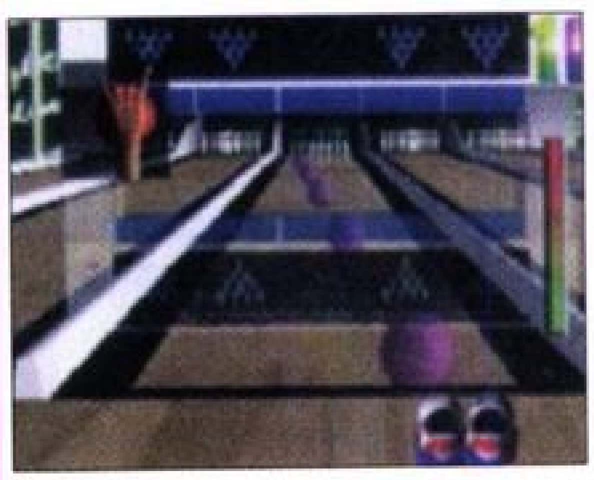
스포츠



하이퍼 올림픽 인 나가노

●코나미 ●97년 12월 18일
●5800엔

코나미의 스포츠 게임의 대표작이라고 말할 수 있는 하이퍼 올림픽 시리즈. 내년 1월에 일본 나가노에서 동계 올림픽이 개최되는 것을 컨셉으로 만들어진 게임. 이 게임은 기존처럼 버튼을 연타하는 것 외에 십자키의 조작이 보충되어 보다 다채로운 액션을 즐길 수 있게 된다.



마이티 볼링

●코코넛 저팬 엔터테인먼트
●98년 1월 15일 ●6800엔

다양한 장소가 무대인 볼링 게임. 보통 레인을 사용한 '클래식 리그'를 비롯해 공원과 계단 등 특수한 레인을 사용하는 '망티 리그', '챔피온 리그' 3개의 모드가 있다. 또한 실제로는 있을 수 없는 특수한 기술까지 만끽할 수 있을 것이다.



J리그 실황 위닝 일레븐3

●코나미 ●97년 12월 11일
●5800엔

PS의 축구 게임의 최고봉이라고 말할 수 있는 「위닝 일레븐」시리즈의 최신 데이터판. 기본적인 게임 시스템은 전작 「~97」을 계승하고 있지만 화면의 정보량과 조작계통에 약간 수정이 가해져 있다. 또한 새롭게 연습 모드도 있다.

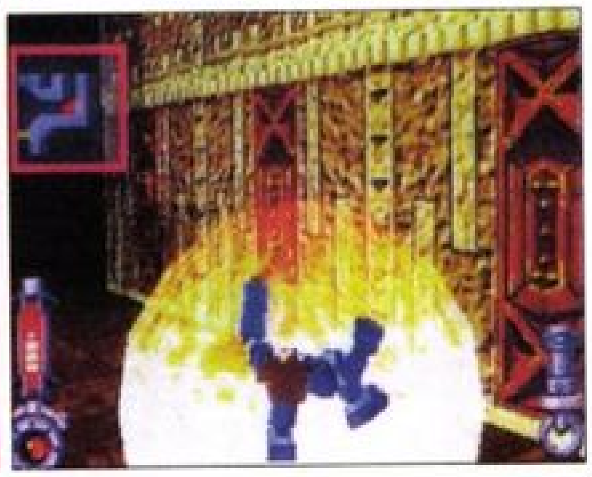
RPG



블레이즈 & 블레이드

●T&E 소프트 ●98년 1월 15일
●5800엔

플레이어 자신이 하고 싶은 대로 모험을 만들어 낼 수 있는 게임. 물론 RPG에 있는 정해진 길은 없다. 이 게임의 무대인 '포레시아'에 존재하는 많은 장소를 마음대로 모험하고 탐색할 수 있다. 보물을 모으거나 던전에 숨겨져 있는 수수께끼나 함정을 풀어도 괜찮다.



록맨 대쉬

●캡콤 ●97년 12월 예정
●5800엔

이 게임의 주인공인 록과 본가는 소위 적대관계. 본가에는 3형제가 있는데 이들 중 장녀인 트론은 개에게 쫓겨 전봇대에 올라가거나 어려울 때 록에게 도움을 받기도 하는 등 천방지축. 록은 던전 속을 모험해 나가는데 던전 내에는 보석 상자가 있는 것은 물론 다양한 이벤트가 일어난다.

슈팅



리얼 로봇 파이널 어택

●반프레스토 ●98년 1월 예정
●6800엔

타이틀 발표한 후 오랜 시간이 지나 드디어 전체의 스토리가 밝혀지기 시작한 「리얼 로봇 파이널 어택」. 리얼 로봇끼리 싸우지 않으면 안 되는 이유가 서서히 밝혀졌는데 믿을 수 있는 것은 자신과 자신이 타고 있는 로봇뿐인 것을 명심하며 게임에 임하자.

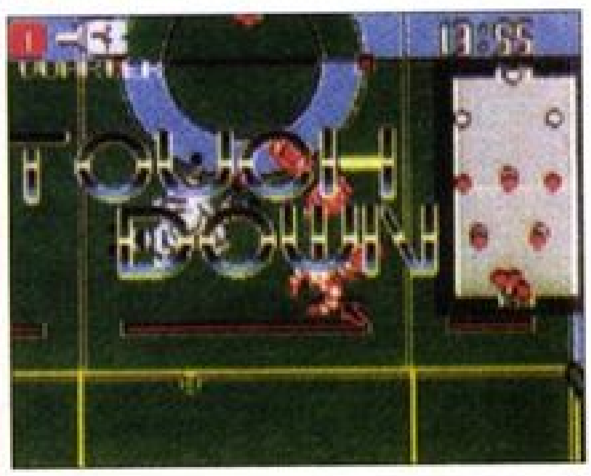
ETC



모모타로우 전철7

●허드슨 ●97년 12월 23일
●5800엔

제 1작이 패밀리로 등장한 이후 7번째 작품이 드디어 PS에 등장한다. 철도와 비행기, 페리 등 모든 교통 수단을 이용해 목적지에 도착, 사건을 매수하고 다음 장소로 이동한다. 또한 가는 곳마다 훌륭한 사장이 되는 것을 목적으로 한다.



남코 앤솔로지1

●ETC ●미정
●미정

전작이 아케이드에서 이식된 것에 비해 이번작은 남코가 과거에 가정용으로 발매했던 게임 중 우수한 게임을 선택해 구성했다. 게다가 완전 이식의 오리지널판 외에 그래픽 등을 그레이드 업한 어레인지용도 각 게임에 마련되어 있다.



코나미 안티크스-MSX 콜렉션 Vol.2

●코나미 ●98년 1월 22일
4800엔

이전 MSX로 발매된 소프트를 모은 「코나미 안티크스」제 2탄. 이 게임에는 「마성전설」「개구쟁이 애슬레틱」「매지컬 슈츠」등 10개의 타이틀이 수록되어 있다.

PS 액션 리플레이 코드

문(MOON)

801119A4 2710 네카(ネカ) MAX
80111992 2800 액션리미트 MAX
8011198C 001E 레벨 30

30111B70 00XX 첫번째 아이템
30111B8B 00XX 29번째 아이템
*아이템은 70~8B까지 2헥스씩 더해가면 된다

80111B00 6363 스톡 아이템
80111B4C 6363 마지막 아이템
*아이템은 00~4C까지 2헥스씩 더해가면 된다 (아래 참조)

00 없음
01 몬스터 도감 (モンスター図鑑)
02 왕가의 카드 (王家のカード)
03 대신의 카드 (大臣のカード)
04 프레트의 카드 (フレッドのカード)
05 플로라의 카드 (フローラのカード)
06 완더의 카드 (ワンダのカード)
07 이비리의 카드 (イビリのカード)
08 가세의 잡동사니 (ガセのガラクタ)
09 노지의 장난감 (ノージのおもちゃ)
0A 할머니의 사진 (おばあちゃんの写真)
0B 카쿤테스톤 (カクンテストーン)
0C 별의 선물 (星のみやげもの)
0D 혼테드 돌 (ホーンテッド石)
0E 타오의 석판 (タオの石版)
0F 연구실 석판 (研究室の石版)
10 타코의 돌 (タコの石)
11 떨어진 소년의 이야기(落ちた少年の物語)
12 대신의 보물 (大臣の宝物)
13 ?????
14 이상한 버섯 (不思議なキノコ)
15 이상한 버섯 (不思議なキノコ)
16 이상한 버섯 (不思議なキノコ)
17 이상한 버섯 (不思議なキノコ)
18 이상한 버섯 (不思議なキノコ)
19 프릴의 드레스 (フリルのドレス)
1A 용사의 브로마이드 (勇者のブロマイド)
1B 낚시대 (釣りざお)
1C 낚시밥 (釣りのえさ)
1D 선라이즈 펄 (サンライズパール)
1E 대신의 사법서 (大臣の司法書)
1F 크로와상 (クロワッサン)
20 식빵 (食パン)
21 손수 만든 쿠키 (手作りクッキー)
22 개복치 (マンボウ)
23 아귀 (アンコウ)
24 아이언 피시 (アイアンフィッシュ)
25 피라쿨 (ピラクルー)
26 핑크 피시 (ピンクフィッシュ)
27 쑤기미 (オコゼ)
28 빈 깡통 (空きカン)
29 낡은 구두 (ボロ靴)
2A 인어 (魚人)
2B 식용 개구리 (うしがえる)
2C 올챙이 (おたまじゃくし)
2D 텔레비전 (テレビ)
2E 냉장고 (冷蔵庫)
2F 타이어 (タイヤ)
30 인형 (お人形)
31 게스테 (ゲーステ)
32 헤이거 배치 (ヘイガーバッチ)
33 헤이거 금배치 (ヘイガー金バッチ)
34 타오가 즐기는 음식 (タオの好物)
35 흰 화살깃 (白羽の矢)
36 에코 비누 (エコ石けん)
37 덴파리 큐르 (デンパリキュール)



38 로비의 전자두뇌 (ロビの電子頭脳)
39 평길의 백척옥 (平吉の百尺玉)
3A 파파스의 그림책 (パパスの絵本)
3B 달의 눈물 (月の涙)
3C 번역 플라워 (翻訳フラワー)
3D 야자 열매 (ヤシの實)
3E 비누상자 (石けん箱)
3F 임금님의 편지 (王様の手紙)
40 확대경 (虫眼鏡)
41 클로로포름 (クロロホルム)
42 타코츄 (たこちゅう)
43 꽃가루경단 (花粉だんご)
44 꽃가루만두 (花粉まんじゅう)
45 꽃가루떡 (花粉草もち)
46 가세의 러브레터 (ガセのラブレター)
47 플로라의 답장 (フローラのお返事)
48 모래 공치 (砂ウツボ)
49 사막 (さばくじら)
4A 미징코대왕 (ミジンコ大王)
4B 크스 불꽃 (クス花火)
4C 왕관 (クラウン)
4D 없음
4E 없음
4F 없음

위저즈 하모니2

800577D8 270F (주인공) 체조 MAX
800577DA 270F (주인공) 불의 마법 MAX
800577DC 270F (주인공) 물의 마법 MAX
800577DE 270F (주인공) 땅의 마법 MAX
800577E0 270F (주인공) 바람의 마법 MAX
800577E2 270F (주인공) 소환 마법 MAX
800577E4 270F (주인공) 마법 지식 MAX
800577E6 270F (주인공) 일반 교양 MAX
800577E8 270F (주인공) 체력 MAX

300577F6 0009 (주인공) 불의 마법 Lv.9
300577F7 0009 (주인공) 물의 마법 Lv.9
300577F8 0009 (주인공) 땅의 마법 Lv.9
300577F9 0009 (주인공) 바람의 마법 Lv.9

800577EA 0200 (주인공) 대 자신 : 상성 MAX
800577EC 0200 (주인공) 대 첫번째 : 상성 MAX
800577FE 0200 (주인공) 대 두번째 : 상성 MAX
800577F0 0200 (주인공) 대 세번째 : 상성 MAX
800577F2 0200 (주인공) 대 네번째 : 상성 MAX
800577F4 0200 (주인공) 대 다섯번째 : 상성 MAX

80057808 270F (첫번째) 체조 MAX
8005780A 270F (첫번째) 불의 마법 MAX
8005780C 270F (첫번째) 물의 마법 MAX
8005780E 270F (첫번째) 땅의 마법 MAX
80057810 270F (첫번째) 바람의 마법 MAX
80057812 270F (첫번째) 소환 마법 MAX
80057814 270F (첫번째) 마법 지식 MAX
80057816 270F (첫번째) 일반 교양 MAX
80057818 270F (첫번째) 체력 MAX

30057826 0009 (첫번째) 불의 마법 Lv.9
30057827 0009 (첫번째) 물의 마법 Lv.9
30057828 0009 (첫번째) 땅의 마법 Lv.9
30057829 0009 (첫번째) 바람의 마법 Lv.9

8005781A 0200 (첫번째) 대 주인공 : 상성 MAX
8005781C 0200 (첫번째) 대 자신 : 상성 MAX
8005781E 0200 (첫번째) 대 두번째 : 상성 MAX
80057820 0200 (첫번째) 대 세번째 : 상성 MAX
80057822 0200 (첫번째) 대 네번째 : 상성 MAX
80057824 0200 (첫번째) 대 다섯번째 : 상성 MAX

80057838 270F (두번째) 체조 MAX
8005783A 270F (두번째) 불의 마법 MAX
8005783C 270F (두번째) 물의 마법 MAX
8005783E 270F (두번째) 땅의 마법 MAX
80057840 270F (두번째) 바람의 마법 MAX
80057842 270F (두번째) 소환 마법 MAX
80057844 270F (두번째) 마법 지식 MAX
80057846 270F (두번째) 일반 교양 MAX
80057848 270F (두번째) 체력 MAX

30057856 0009 (두번째) 불의 마법 Lv.9
30057857 0009 (두번째) 물의 마법 Lv.9
30057858 0009 (두번째) 땅의 마법 Lv.9
30057859 0009 (두번째) 바람의 마법 Lv.9

8005784A 0200 (두번째) 대 주인공 : 상성 MAX
8005784C 0200 (두번째) 대 첫번째 : 상성 MAX
8005784E 0200 (두번째) 대 자 신 : 상성 MAX
80057850 0200 (두번째) 대 세번째 : 상성 MAX
80057852 0200 (두번째) 대 네번째 : 상성 MAX
80057854 0200 (두번째) 대 다섯번째 : 상성 MAX

80057868 270F (세번째) 체조 MAX
8005786A 270F (세번째) 불의 마법 MAX
8005786C 270F (세번째) 물의 마법 MAX
8005786E 270F (세번째) 땅의 마법 MAX
80057870 270F (세번째) 바람의 마법 MAX
80057872 270F (세번째) 소환 마법 MAX
80057874 270F (세번째) 마법 지식 MAX
80057876 270F (세번째) 일반 교양 MAX
80057878 270F (세번째) 체력 MAX

30057886 0009 (세번째) 불의 마법 Lv.9
30057887 0009 (세번째) 물의 마법 Lv.9
30057888 0009 (세번째) 땅의 마법 Lv.9
30057889 0009 (세번째) 바람의 마법 Lv.9

8005787A 0200 (세번째) 대 주인공 : 상성 MAX
8005787C 0200 (세번째) 대 첫번째 : 상성 MAX
8005787E 0200 (세번째) 대 두번째 : 상성 MAX
80057880 0200 (세번째) 대 자 신 : 상성 MAX
80057882 0200 (세번째) 대 네번째 : 상성 MAX
80057884 0200 (세번째) 대 다섯번째 : 상성 MAX

80057898 270F (네번째) 체조 MAX
8005789A 270F (네번째) 불의 마법 MAX
8005789C 270F (네번째) 물의 마법 MAX
8005789E 270F (네번째) 땅의 마법 MAX
800578A0 270F (네번째) 바람의 마법 MAX
800578A2 270F (네번째) 소환 마법 MAX
800578A4 270F (네번째) 마법 지식 MAX
800578A6 270F (네번째) 일반 교양 MAX
800578A8 270F (네번째) 체력 MAX

300578B6 0009 (네번째) 불의 마법 Lv.9
300578B7 0009 (네번째) 물의 마법 Lv.9
300578B8 0009 (네번째) 땅의 마법 Lv.9
300578B9 0009 (네번째) 바람의 마법 Lv.9

800578AA 0200 (네번째) 대 주인공 : 상성 MAX
800578AC 0200 (네번째) 대 첫번째 : 상성 MAX
800578AE 0200 (네번째) 대 두번째 : 상성 MAX
800578B0 0200 (네번째) 대 세번째 : 상성 MAX
800578B2 0200 (네번째) 대 자 신 : 상성 MAX
800578B4 0200 (네번째) 대 다섯번째 : 상성 MAX

800578C8 270F (다섯번째) 체조 MAX
800578CA 270F (다섯번째) 불의 마법 MAX
800578CC 270F (다섯번째) 물의 마법 MAX
800578CE 270F (다섯번째) 땅의 마법 MAX
800578D0 270F (다섯번째) 바람의 마법 MAX
800578D2 270F (다섯번째) 소환 마법 MAX
800578D4 270F (다섯번째) 마법 지식 MAX
800578D6 270F (다섯번째) 일반 교양 MAX
800578D8 270F (다섯번째) 체력 MAX

300578E6 0009 (다섯번째) 불의 마법 Lv.9
300578E7 0009 (다섯번째) 물의 마법 Lv.9
300578E8 0009 (다섯번째) 땅의 마법 Lv.9
300578E9 0009 (다섯번째) 바람의 마법 Lv.9

800578DA 0200 (다섯번째) 대 주인공 : 상성MAX
800578DC 0200 (다섯번째) 대 첫번째 : 상성MAX
800578DE 0200 (다섯번째) 대 두번째 : 상성MAX
800578E0 0200 (다섯번째) 대 세번째 : 상성MAX
800578E2 0200 (다섯번째) 대 네번째 : 상성MAX
800578E4 0200 (다섯번째) 대 자 신 : 상성MAX

스트리트 파이터 콜렉션

30175458 0090 (스파2) 1P : 라이프 줄지 않는다
30175458 0000 (스파2) 1P : 일발 K.O
80175530 0000 (스파2) 1P : 공중기

301757C4 0090 (스파2) 2P : 라이프 줄지 않는다
301757C4 0000 (스파2) 2P : 일발 K.O
8017589C 0000 (스파2) 2P : 공중기

30175458 0090 (스파2X) 1P : 라이프 줄지 않는다
30175458 0000 (스파2X) 1P : 일발 K.O
80175668 0030 (스파2X) 1P : S콤보 줄지 않는다
80175530 0000 (스파2X) 1P : 공중기

301757C4 0090 (스파2X) 2P : 라이프 줄지 않는다
301757C4 0000 (스파2X) 2P : 일발 K.O
801759D4 0030 (스파2X) 2P : S콤보 줄지 않는다
8017589C 0000 (스파2X) 2P : 공중기

3019624C 0090 (제로2') 1P : 라이프 줄지 않는다
3019624C 0000 (제로2') 1P : 일발 K.O
301962B6 0090 (제로2') 1P : S콤보 줄지 않는다
301962B6 0000 (제로2') 1P : S콤보 늘지 않는다
80196234 0000 (제로2') 1P : 공중기

30196648 0090 (제로2') 2P : 라이프 줄지 않는다
30196648 0000 (제로2') 2P : 일발 K.O
301966B2 0090 (제로2') 2P : S콤보 줄지 않는다
301966B2 0000 (제로2') 2P : S콤보 늘지 않는다
80196630 0000 (제로2') 2P : 공중기

남코 뮤지엄 앵콜

801A3D26 0009 (모토스) 남은 기체 줄지 않는다
301A3D2C 0009 (모토스) 점프 파츠 줄지 않는다
301A3D2D 0009 (모토스) 파워 파츠 줄지 않는다

D00C7044 0456 (스카이 키트) 1P : 반드시 입력
800C7054 0009 (스카이 키트) 1P : 남은 기체 줄지 않는다
D00C703C 0456 (스카이 키트) 2P : 반드시 입력
800C7058 0009 (스카이 키트) 2P : 남은 기체 줄지 않는다

3017B47B 0039 (로링 선더) 남은 사람 수
8017B484 0999 (로링 선더) 뮤렛 줄지 않는다
8017B486 0999 (로링 선더) 마징건 줄지 않는다
3017B488 0001 (로링 선더)

80124404 007F (원더 모모) 바이탈 에너 줄지 않는다
801245F0 007F (원더 모모) 원더 에너 줄지 않는다

D01412D0 000A (드래곤 세이버) 반드시 입력
301412B8 0009 (드래곤 세이버) 1P : 남은 기체 줄지 않는다
301413BC 0009 (드래곤 세이버) 2P : 남은 기체 줄지 않는다

D00BE264 4000 (톤파즈) 반드시 입력
800BE288 0004 (톤파즈) 1P : 남은 사람 수
800BE28A 0004 (톤파즈) 2P : 남은 사람 수

Cheat Codes For Ps User!

블러디 로어

아케이드 모드 클리어의 비밀

이 게임을 아케이드 모드(アーケードモード)에서 난이도 4로 설정한 다음 10명의 모든 격투가로 클리어해 보자. 그러면 격투가의 움직임에 잔상이 표시되는 것처럼 된다.

<아케이드 모드를 클리어하면 나타나는 비법>

비법명	비법의 효과	출현 조건
빅 암 타입	손의 거대화	레벨4 이상에서 노이스 클리어
노 가우지 모드	체력 게이지 표시 없어짐	레벨4 이상을 유고로 클리어
카메라 모드	게임중 시점 변경 가능	레벨4이상을 앨리스로 클리어
노 라이트닝 모드	암흑에서의 배틀	레벨4 이상을 롱으로 클리어
노 가드 모드	가드 효과 없어짐	레벨4 이상을 가도로 클리어
노 링 모드	링의 벽이 없어짐	레벨4 이상을 미초코로 클리어
월 디스플레이 오프	링의 벽 표시 없어짐	레벨4 이상을 폭스로 클리어
바이탈리티 리코버	캐릭터의 체력 회복	레벨4 이상을 그레그로 클리어
스몰 스테이지	링이 작아진다	레벨4 이상을 그레그로 클리어
빅 스테이지	링이 커진다	서바이벌 모드로 10인 이상 승리
슬런트 모드	축이동 가능	타임 어택을 10분이내 클리어
사일러 앨리스	세라복 앨리스 출현	레벨6 이상을 앨리스로 노이스 클리어



잔상 효과

프론트 미션 세컨드

번처 입수

스테이지 20을 클리어한 후 6월 20일의 DNC에서 '기타 정보(その他情報)'를 본다. 그런 다음 DNC 포럼에서 패스워드를 '1TIOARY'라고 입력하고 비밀 패스워드의 힌트(秘密パスワードのヒント)에서 슈네케사(シュネッケ社)를 본다. 그 후 6월 21일의 DNC에서 그 밖의 정보를 보자. 그리고 슈네케사의 포럼에서 'SN'이라고 입력한 후 제한시간 내에 'GERMANY'라고 입력하면 강력한 번처를 입수할 수 있다.


이것인 번처

레이븐 입수

스테이지5를 클리어한 후 OCU포럼에서 'HUFF-MAN'이라고 입력한 후 'MADEIRA'라고 입력한다. 그리고 'SAKATA'라고 입력한 후 6월 16일 DNC 포럼에서 그밖의 정보를 연다. 그리고 다시 OCU포럼에서 'SAKATA'라고 입력하고 코드를 'OCILIPY'라고 입력하자. 그후 리저에게 메시지가 오므로 그 지시에 따르면 대형 번처 '레이븐'을 얻을 수 있다.



발신불명의 메시지가 왔다

바이오 하자드 디렉터스컷

무한 콜트 파이슨

크리스의 경우에는 질과 레베카, 질의 경우에는 배리와 크리스를 구해서 클리어하자. 플레이 시간은 관계없다. 그리고 다시 게임을 시작하면 탄수 무제한의 콜트 파이슨을 지닌 상태가 된다.



탄수 표시가 무한대

스트리트 파이터 콜렉션

캐미 사용법

「스트리트 파이터 제로2」에서 베가를 사용해 아케이드 모드를 클리어하고 스코어 랭킹에서 1위를 하고 네임 엔트리에서 'CAM'이라고 입력한다. 그 후 VS 모드의 캐릭터 선택 화면에서 베가에 커서를 맞추고 스타트를 2번 누르면 캐미를 선택할 수 있게 된다.


베가를 날려버리는 그녀

고우키 사용법

「스트리트 파이터 II X」에서 고우키를 간단하게 고르는 방법이다. 캐릭터 선택화면에서 커서를 류에 맞추고 L1을 누르면서 R1를 누르자.

그러면 류의 그래픽이 고우키의 실루엣으로 변화해 고우키를 고를 수 있게 된다. 고우키는 아케이드, VS 모드에서 사용할 수 있다. 이 커맨드는 레벨 4이상에서 아케이드 모드를 클리어하면 화면에 표시된다.



고우키 용권

모집중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프접수 500점을 드립니다.

보낼 곳
서울시 마포구 상수동 324-1 범경B/D 5층
게임챔프 PS비법 담당자 앞

PSG 동아리 소식



안녕하세요. PSG시삽이 수능을 보는 관계로 임시시삽을 맡게된 GOUKI96 이성배입니다.
PSG가 한동안 침체기를 맞아 2개월간 연재를 쉬었다고 설마 잊지는 않으셨겠죠?
저희 PSG는 나우누리에있는 플스유저들의 친목을 위한 모임이며 인덱스는 'GO FSCOM 2' 입니다.
그럼 지난 한달간의 PSG를 전해 드리도록 하겠습니다.



운영진 변경

저희 PSG는 그동안의 부진을 잊어 버리고 새로운 마음으로 다시 출발한다는 의미에서 대대적인 운영진 개편을 단행했습니다. 특히 이번에 새로 선발된 운영진들은 모두 PSG에 애착이 많은 분들이니 앞으로의 활약도 기대해 주시기 바랍니다.

신작게임 소개

이번달에 주목할만한 플스 게임은 「크래쉬 밴티쿳2」와 「아인핸더」. 이렇게 두가지로 줄여 볼 수 있겠네요. 먼저 크래쉬2는 아직 정품(일본어 버전)은 발매가 안된 상태라(여러분이 이 책을 보실때쯤 나왔겠군요) 더욱 화제가 되고 있구요. 일부 미국 버전을 플레이해 본 회원들의 정보에 의하면 전작과 그다지 차이가 없다고 하네요. 이런 점이 장점이 될지 단점이 될지는 개인적인 차이겠죠?
다음으로 아인핸더. 스퀘어에서 몇번이나 연기를 거듭하고 내놓은 만큼 기대도도 높습니다. 풀 폴리곤 횡스크롤 슈팅이며 스테이지를 더해갈수록 흥미로워지네요. 특히 곳곳에 보이는 한국어 간판도 눈길을 끄는군요. 역시 스퀘어입니다.

PSG 뉴스

이번에 특별히 마련된 코너로 지난 한달간 PSG 내에서 이슈가 되었던 미니 뉴스들을 모아 보았습니다. 아무리 PSG가 PS 모임이긴 하지만 회원들의 다양한 입맛(?)으로 인해 여러가지 부문의 뉴스들이 이슈가 되었습니다.

CPCH-7000 발매

역시 이번달의 가장 큰 이슈는 플스 신모델(SPCH-7000)의 발매겠죠? 외관상 5500과 다른 점이 없으나 새로운 아날로그 패드인 '듀얼쇼크'가 기본으로 들어 있습니다. 가격도 부담없는 편이어서 유저로서도 그저 기쁠 나름입니다. 하지만 바로 얼마전에 PS를 구입한 유저들은 조금 열받겠네요.



월드컵 최종예선

저희 PSG에서도 축구의 열기는 대단했습니다. 매 경기마다 회원분들이 마치 축구 전문가가 된 듯 나름대로의 분석과 비판이 올라왔구요. 열띤 공방전도 펼쳐졌습니다. 여기가 겜동이야 축구동이야? 하지만 역시 파이팅 코리아!

애니메이션 라젠카

순수 국내 자본으로 만들어진 애니메이션 라젠카. 방영된지 얼마 안됐지만 벌써 PSG 내에서는 국내 애니메이션의 최고봉이란 말이 나오는군요. 게임과 애니메이션은 서로 뗄래야 뗄수없는 관계이므로 애니메이션도 PSG의 이슈에 당당히 한자리를 차지하게 되었습니다. 앞으로도 이런 수준있는 애니메이션이 많이 제작되고 더불어 좋은 게임들이 많이 제작되었으면 합니다.



수능 열기

이제 연중행사(?)로 자리잡은 수능. 이번엔 PSG 시삽인 개란밥님께서도 수능에 참여(?)해 PSG 내에서도 수능에 관련된 이야기로 떠들썩했습니다. 수능을 보신 PSG회원 여러분과 챔프 독자 여러분들에게 좋은 결과있으시기를 바랍니다.



■ 제 목 : (소감) 크래쉬 밴티쿳2
■ 올린이 : gouki96 (이성배)

우선 개인적으로 전작을 너무 재미있게 했기에 이번 작품도 많은 기대를 했습니다. 오늘 겨우 구입했네여. 아! 그전에 참고로 정품은 12월달에야 나온답니다.
그럼 다시 본론으로. 다들 아시겠지만 아날로그 패드 대응이나 진동은 안옵니다. 그리고 전작에 점프랑 회전밖에 없던 액션이 대폭강화! 슬라이딩(→+R2)이나 대점프(R2+X), 점프 중 착륙(X+R2) 등 등 그런데 스테이지는 거의 전작을 조금씩 바꿔 다시 썼더군여. 이제 11%인데 벌써 슬슬 열받는게 장난이 아닙니다. 그리고 걷는 건 아날로그 패드로만 됩니다. 하지만 별로 필요없구요.
저는 이상하게 아날로그로 하면 손이 미끌어 지는 져서 불편합니다. 방향키로하는 게 저는 더 쉽구요.



아무튼 첫번째 보스를 깼는데 처음에는 어떻게 깨는지 몰라서 저도 고생 좀 했습니다.
혹시라도 모르시는 분을 위해 그럼 간단히 말씀드리겠습니다.
먼저 그 보스가 막 폭탄놓구 다니잖아요. 그때 보스 뒤만 졸졸 따라다니다가 마지막 폭탄터질 때 아무데나 점프하면 됩니다. 그다음에 보스가 녹색 폭탄만 들고 자기가 밟구 헤롱거릴 때 옆에 가서 돌아서 데미지를 주고 이렇게 세번하면 됩니다. 그럼 재미있게 즐기시기 바랍니다.

PS반

보충 수업자 명단

이병도 /서울시종로구 동숭동 50-20
김철재 /서울시양천구 신정5동
우희재 /서울시강도욱 명일1동
소호영 /인천시부평구 산곡1동
배정환 /서울시강동구 명일2동
이종민 /서울시관악구 신림9동
박대영 /전북익산시 부송동 동아APT
강종우 /경기도성남시 분당구 분당동 우방APT
김지은 /경북문경시 문경읍 하리 69-3
이정현 /서울시노원구 하계2동 현대APT

안녕하세요. PS반의 담당자 안소니입니다. 지난달에 이어 엄청난 양의 엽서가 폭주하고 있습니다. 안소니는 요즘 PS반에 보내져온 엽서들을 읽는 재미로 하루하루를 보내고 있습니다. 며칠 밤을 새야할 정도로 많은 엽서가 오는 것을 보고 있으니 정말 기쁘기도 하고 엄청난 량의 엽서를 짊어지고(?) 배달해 주실 우체부 아저씨께 미안한 마음도 드는군요.





오명렬/서초구 방배3동 신동아 APT 3동 602호

안녕하세요? 안소니 형님. 저는 얼마전에 FF7 인터내셔널을 샀는데 너무 어려워서 액플로 게임을 개조하려고 보니까 이게 웬일입니까? 코드번호가 적혀있던 게임챔프 3, 4월호가 없어진 것입니다. (물론 그냥 FF7로 개조한 후 저장된 것을 옮겨서 하려고...) 전 너무 황당했습니다. 그래서 온 집안을 다 뒤져 보았지만 게임챔프 3, 4월호의 행방은 보이지 않았습니다. 마지막 방법으로 친구들 집에 전화를 해 보았지만 가지고 있는 친구는 한명도 없었습니다. 안소니형! 어떻게 좀 안될까요?

FF7 인터내셔널이 어지간히 어려웠나보지? FF7은 처음에는 좀 어려워 보이지만 조금만 해보면 금방 적응할 수 있을 거야. 다시 한번 도전해보는 것이 어떠니? 공략집 하나만 있으면 충분히 클리어할 수 있을텐데. 약간 추가된 부분이 있지만 게임 자체는 FF7과 똑같기 때문에 게임챔프 과월호의 공략집을 보면 술술 넘어갈 수 있어. 그래도 너무 어려워서 액플코드가 필요하다면 겜훈장 할아버지한테 부탁해보렴. 물론 엽서로. 모든액플 코드는 힘들겠지만 꼭 필요한 부분만 질문한다면 친절하게 답해주실 거야.

김유근/대전 광역시 서구 탄방동 1355

소니형님. 그동안 만수무강 하셨는지요. 제가 엽서를 띄우게 된 이유는 정말 그 자체에서 시작했습니다. 저는 PC게임만이 이 세상에 존재하는 게임인 줄 알았습니다. 그러나 사촌동생의 FF7을 한번 보고는 입이 얼어질 정도의 쇼크를 받았습니다. 그동안 저는 우물안의 개구리였던 것입니다. 그래서 저는 PS를 마련하려고 재수생임에도 불구하고 벌써 두달 동안 꽤 많은 돈을 모았습니다. 기다리십시오. 12월 중순쯤에 꼭 사서 해보고 형님께 저의 감동을 전해드리고 싶습니다. 그리고 질문 하나. 본명이 안소니 맞아요? 맞다면 PS와는 정말 천생연분이겠군요.

수능 시험이 끝났으니 이제 한숨 돌리겠구나? FF7을 보고 놀란 친구들이 많더군. 특히 유근이같은 PC 유저들 말야. FF7은 PC용으로도 발매될 예정이지만 역시 PS로 즐기는 것이 재미있을 거야. PS에는 FF7 인터내셔널이라는 업그레이드 버전도 있으니까. 게임챔프 1월호를 손에 넣을 때면 이미 PS를 구입해서 재미있게 즐기고있을 지도 모르겠구나. 재미있는 게임들이 많이 있으니까 잘 골라서 즐기도록 하렴. 그리고 내 본명은.. 궁금하면 게임챔프의 목차를 보렴. 하하하.

권준우/충북 청주시 상당구 금천동 삼진빌라 6동 101호

안녕하세요? 몇번을 편지를 보내도 뽑이지 않네요. 제 사연 좀 들어보세요. 10월 17일은 저의 15번째 생일입니다. 저는 부모님이 제 생일을 기억하고 계실 것이라고 생각했습니다. 그런데 생일날 아침. 식탁에 가보니 미역국은 없고 웬 김치국이 있는 것이 아닙니까? 저는 실망했습니다. 아침도 먹는둥 마는둥 학교 수업을 마치고 집에 왔습니다. 저는 감격했습니다. 식구들이 생일 케익과 통닭을 차려놓고 저를 축하해 주는 것이었습니다. 아! 기쁘다. 여러분, 부모님께 효도합시다.

약간 실망했던 마음이 엄청난 기쁨으로 바뀌었구나. 부모님과 가족들이 준우의 생일을 잊어버릴리 있겠니? 나중에 더 기쁘게 해주려고 일부러 모른척한 것일지도 모르지. 나도 전에 준우와 비슷한 경험을 한 적이 있거든? 내 경우는 친구들이 생일을 모른척하는거야. 그래서 실망하고 있었는데 오후에 모두들 모여서 축하해주더군. 그때는 정말 날아갈 듯 기뻤단다. 준우도 가족들 뿐만아니라 친구들. 아니 더 많은 사람들에게 축하받았으면 좋겠어.

예충근/신길1동 9-127

안녕하세요. PS반을 좋아하고 PS를 사랑하는 예충근이라고 합니다. 얼마전 용산에 가서 철권2, 실황 파워풀 프로야구97 개막판을 구입해서 저의 형이랑 함께 즐기고 있습니다. 여기까지는 좋았습니다만 문제는 여기서 일어났습니다. 그 이유는 저는 철권2를 하려고 하고 형은 실황 파워풀 프로야구97 개막판을 하려고 하기 때문입니다. 결국 저는 형과 말다툼을 하고 결국 오락을 못하게 되었습니다. 지금 이 편지를 쓰면서 형한테 미안한 생각이 들더군요. 앞으로 제가 형한테 양보해야 겠습니다.

충근이랑 형은 좋아하는 게임 장르가 다른가 보구나. 충근이는 격투 게임을 좋아하고 형은 스포츠 게임을 좋아하는가보지? 서로 조금만 양보했다면 싸우는 일은 없었을텐데. 게임기를 구입한지 얼마 안되서 형도, 충근이도 서로 좋아하는 게임을 하고 싶었을 거야. 형에게 미안한 생각이 들었다면 형에게 사과해봐. 그러면 형도 웃으며 미안하다고 말할 거야. 자~ 이제부터 형과 사이좋게 즐기도록 하렴.

이윤석/양천구 목2동 가든빌라 가동 301호

안녕하세요? 저는 심장이 멎을뻔한(?) 일을 겪은 PS유저예요. 저는 친구에게 PS를 빌려서 즐기고 있었어요. 그 유명한 FF7을 실컷 하고는 친구에게 돌려주었습니다. 다음날 친구는 화가 난 얼굴로는 PS가 과열로 고장났다고 했어요. 저는 속으로는 식은땀을 흘렸지만 "그...그래? 난 별로 안했는데?"라고 말했어요. 3초간 정적이 흘렀죠. 저는 심장이 튀어나올 것만 같았고 얼굴은 굳어만 갔습니다. 그러자 친구가 활짝 웃으며 하는 말 "아! 뻥이야." 으... 열받아. 저를 가지고 놀았던 거예요. 하지만 저는 할말이 없었어요. 오랫동안 오락한 것은 사실이니까.

윤석이가 십년감수 했겠구나. 사실 나도 좋아하는 게임을 구하면 밤새도록 즐기는 스타일이거든? 에구구.. 이런 버릇 고쳐야 하는데. 너무 게임만 하면 건강에도 안좋고 게임기에도 무리가 가기 때문에 게임기의 수명이 줄어든단다. 50분 게임 후에는 10분 쉬고 2시간이 넘게 계속해서 게임만 하는 것은 안좋아. 친구도 혹시 윤석이가 게임을 너무너무 좋아한다는 것을 알고 한번 장난친 것이 아닐까? 나도 게임을 너무 오래 즐기는 버릇을 고치려고 하는데 윤석이도 같이 해보는 것이 어떠니?

출석표

16번 오명렬	17번 김유근	18번 권준우
19번 예충근	20번 이윤석	

안소니의 챔프학년 PS반 응모요령

PS반에 사연을 보내주시면 안소니와 즐거운 시간을 보낼수 있습니다. 뽑히신 분들은 챔프학교 PS반의 출석부에 기재되어 번호를 부여받게되며 6개월마다 행해지는 챔프학년 졸업식에서 졸업장을 받으실 수 있습니다. 물론 사연이 채택된 분들께는 1,000점을 드립니다.

보내실 곳
서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
게임챔프 챔프학년 PS반 앞 우 121-160

마감일
매월 20일까지

최고의 놀이문화를 창조한

세가 새턴 디지탈서커스 '97

■ 기간 : 1997년 11월 29일, 30일
■ 장소 : 요코하마 랜드마크타워

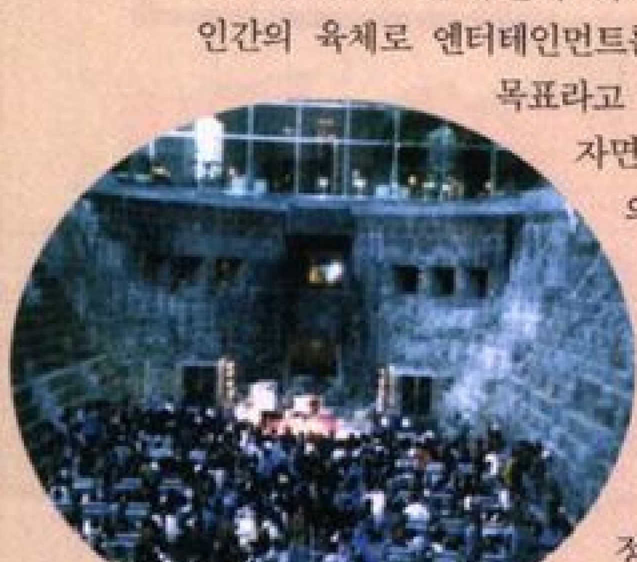
세가에서는 작년에 이어 올해도 러시아 볼쇼이 서커스단과 함께 '세가 새턴 디지탈서커스 '97'을 개최했다. 이번 행사는 일본 전국 6개 장소 후쿠오카, 히로시마, 오오사카, 나고야, 삿포로, 동경(요코하마)에서 10월 마지막 주부터 차례로 개최되었다.

한편 지난 11월 29일과 30일 양일에 걸쳐 개최된 요코하마 '세가 새턴 디지탈서커스 '97'은 우천 등의 좋지 않은 날씨에도 불구하고 많은 사람들의 관심을 모았다. 야외에서 펼쳐진 이번 행사는 디지탈 음향과 자연이 어우러진 생동감 넘치는 행사였다.

모든 엔터테인먼트를 융합!

'세가 새턴 디지탈서커스 '97'은 세가 새턴과 볼쇼이 서커스단의 융합(?)이라는 어쩐지 어울리지 않을 것같은 파트너가 함께 제공하는 쇼이다. 하지만 이번 행사를 주최한 세가의 다음과 같은 행사 목적을 듣고서는 어느정도 수긍하게 됐다.

세가에서 발표한 이번 행사의 목적은 '버철 파이터'와 '버철 온' 등을 발표해 온 세가 새턴의 궁극의 목표는 디지탈문화, 즉 가상 현실(버철 리얼리티)이며, 19세기말 화려한 꽃을 피웠던 러시아 문화 속에서 생겨난 세계 최대급의 서커스단인 볼쇼이 서커스단은 동물예와 육체 퍼포먼스의 수준이 세계 최고의 레벨로 인간의 육체로 엔터테인먼트를 추구하는 것이 목표라고 할 수 있다. 말하자면 양자는 정반대의 방법으로 엔터테인먼트를 추구하고 있다 할 수 있다. '세가 새턴 디지탈 서커스 '97'은 이 정반대의 표현을 '융합'시키는 것이라고 한다.



새턴 매니어들의 축제

우선 '세가 새턴 디지탈 서커스 '97'의 이벤트는 크게 3가지 공간으로 나누어져 있었다. 하나는 '메인 스테이지'로 이곳은 본행사의 주축인 볼쇼이 서커스와 각종 게임이 전시되는 회장이다. 특히 볼쇼이 서커스단과 세가 새턴의 음악이 융합되어 펼쳐지는 '서커스 쇼'는 강한 바람과 상당히 쌀쌀한 날씨였음에도 불구하고 세가다운 디지탈한 연출(음향과 디지탈사운드)로 관객을 흥분시키기에 충분헤다.

또한, 이번 행사의 마지막 날인 30일에는 'D의 식탁', '리얼 사운드' 등으로 유명한 와프의 '이이노 겐지'가 게스트로 초대되어 게임 개발의 이모저모를 이야기해 '디지탈 서커스 '97'에 참가한 유저들을 더욱 기쁘게 해 주었다.

또한 신작게임 「소닉 R」 경진대회는 많은 상품과 더불어 치열한 경쟁으로 신작 게임에 대한 관심을 높였으며 반사신경이 뛰어난 사람이라면 한번쯤 도전해 볼만한 흥미로운 대회였다.

두번째 공간은 회장 내에 설치된 '터치 엔 트라이 존'으로 새턴 최신작 소프트를 직접 체험할 수 있는 코너였다. 이곳에서는 「소닉 R」을 비롯한 40여개의 신작 소프트가 전시되어 유저들이 직접 게임을 체험할 수 있었다. 이 체험 코너에서는 유저들이 한 곳에만 편중되지 않고 각 코너에 즐비하게 줄을 서 있어 대부분의 게임들이 모두 기대작이라는 것을 실감했다.



○최고의 쇼를 제공한 볼쇼이 서커스단



○뭐야, 이녀석은!



○게임을 즐기기 위해 줄을 서있는 관람객들



○역시 가장 많은 관심을 모은 「그랜디아」

그리고 마지막인 '프로모션 존'에서는 디지사(디지탈 사운드) 협찬 기업의 전시에서부터 세가 새턴에 관한 정보가 실려 있는 곳이었다. 이곳에서 가장 이색적이었던 것은 휴대폰의 판매(물론 휴대폰은 공짜! 가입비가 들긴하지만…)였다. 세가 행사장에 '웬 휴대폰(?)'이라고 생각하는 유저들도 많겠지만 가까이 가보니 휴대폰에 세가의 마스코트인 소닉이 새겨져 있었다. 소닉의 팬인 젊은 유저들에게 상당한 인기가 있다고 하는 업체 관련자의 말을 듣고 새삼 소닉의 인기를 실감하였다.



○게임쇼에 웬 핸드폰?



○세가의 '파트너' 회원 모집!

디지탈서커스 주목 라인업

R?MJ



타이틀	R?MJ	발매일	12월 5일
제작사	반다이	가 격	6,800엔

새턴 봄버맨 파이트!



타이틀	새턴 봄버맨 파이트!	발매일	12월 11일
제작사	허드슨	가 격	5,800엔

샤이닝포스Ⅲ -시나리오 1-



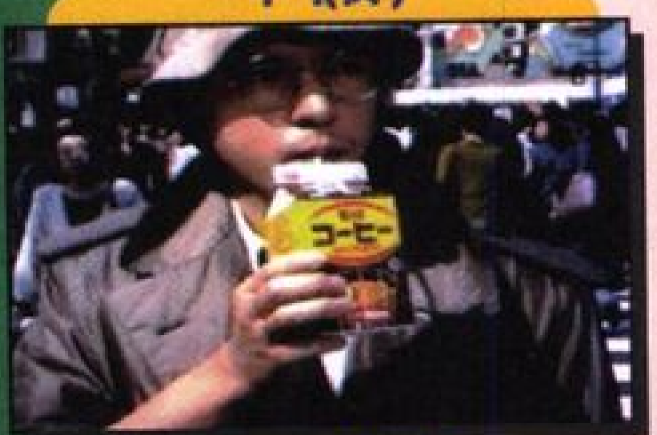
타이틀	샤이닝포스Ⅲ	발매일	12월 11일
제작사	반다이	가 격	4,800엔

그랜디아



타이틀	그랜디아	발매일	12월 18일
제작사	게임아츠	가 격	7,800엔

거리(街)



타이틀	거리(街)	발매일	1월 하순
제작사	춘소프트	가 격	5,800엔

실황 파워풀 프로야구S



타이틀	실황 파워풀 프로야구S	발매일	12월 4일
제작사	코나미	가 격	5,800엔

아젤



타이틀	아젤	발매일	1월 29일
제작사	세가	가 격	6,800엔

솔로 크라이시스



타이틀	솔로 크라이시스	발매일	12월 11일
제작사	퀸테트	가 격	5,800엔

이달의 주목 게임

그랜디아



107p

드디어 기다리고 기다리던 「그랜디아」가 온다. 이번달에는 「그랜디아」에 등장하는 마법과 마법을 이용한 합성마법, 캐릭터들의 '특기' 시스템을 자세히 소개하여 매니어급 유저들의 플레이에 많은 도움이 되도록 하였다. 물론 완벽공략은 다음호를 기대!!

왕도의 거신



110p

이번달 새턴 라인업을 장식하는 또하나의 대작RPG 「샤이닝포스Ⅲ -왕도의 거신-」. 현재 「샤이닝포스Ⅲ」는 3개의 시나리오로 나뉘어 발매될 예정으로 이번에는 '시나리오1'이다. 특히 이번호에는 무기들의 상성 시스템과 마법, 최신 전투효과 등을 정리하여 실제 플레이에 도움이 되는 정보를 소개한다.

랑그릿사 드라마틱 에디션



112p

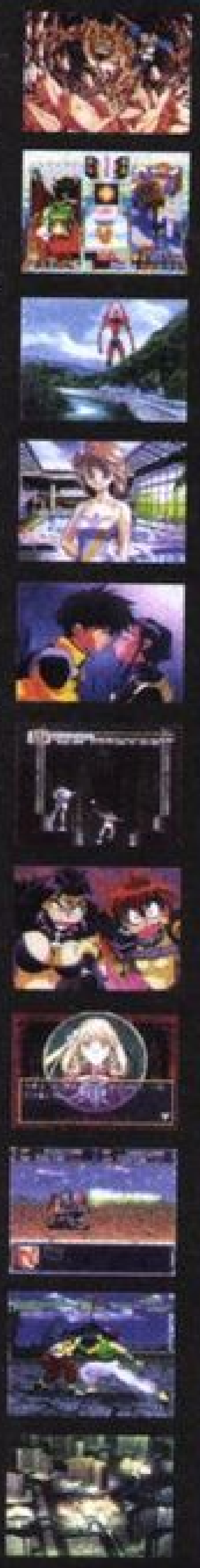
PS로 발매된 「랑그릿사 Ⅰ & Ⅱ」에 제목그대로 드라마틱한 에디션을 가미한 작품. 비록 고전게임의 리바이벌이라고 해도 차세대 작품으로 조금도 손색이 없다. 특히 '우루시하라 사토시'의 팬이라면 콜렉션으로의 가치도 매우 높다.

SS 송년 기획

'97 인기 게임 결산

이번호는 송년 특별호인 만큼 한해를 정리하는 '인기 게임 결산' 코너를 마련해 보았다. 그리고 일부 일본에서는 그렇게 재미있다고 하는 게임들이 국내에서는 왜 팔리지 않았고 일본에서는 빛을 보지 못한 게임들이 왜 국내에서는 빛을 보았는지 점검해 보았다.

일본



1월	천외마경 제4의 묵시록	RPG/97년 1월 14일/허드슨
2월	뿌요뿌요SUN	PUZ/97년 2월 14일/컴파일
3월	신세기 에반겔리온 2nd	AVG/97년 3월 7일/세가
4월	하급생	AVG/97년 4월 25일/엘프
5월	기동전함 나데시코	AVG/97년 5월 2일/세가
6월	초시공요새 마크로스	STG/97년 6월 6일/반다이비주얼
7월	슬레이어즈 로얄	RPG/97년 7월 25일/ESP
8월	랑그릿사Ⅳ	RPG/97년 8월 1일/메사이아
9월	슈퍼 로봇대전F	S.RPG/97년 9월 25일/반프레스
10월	데드 오어 얼라이브	격투 액션/97년 10월 9일/테크모
11월	소울해커즈	RPG/97년 11월 13일/아트라스

한국



1월	천외마경 제4의 묵시록	RPG/97년 1월 14일/허드슨
2월	창궁홍연대	STG/97년 2월 7일/EAV
3월	신세기 에반겔리온 2nd	AVG/97년 3월 7일/세가
4월	메탈 슬러그	ACT/97년 4월 4일/SNK
5월	기동전함 나데시코	AVG/97년 5월 2일/세가
6월	소닉잼	ACT/97년 6월 20일/세가
7월	슬레이어즈 로얄	RPG/97년 7월 25일/ESP
8월	랑그릿사Ⅳ	RPG/97년 8월 1일/메사이아
9월	슈퍼 로봇대전F	S.RPG/97년 9월 25일/반프레스
10월	데드 오어 얼라이브	격투 액션/97년 10월 9일/테크모
11월	소울해커즈	RPG/97년 11월 13일/아트라스

InterView



인터뷰 : (주) 우영시스템 정준석 팀장

우선 일본과 우리나라의 히트 소프트에는 조금 차이가 있는데 과연 어떤 이유 때문이라고 생각하십니까?

"우선 작년 한해, 일본 열도를 흔들었던 새턴 소프트는 대부분 에반겔리온과 사쿠라 시리즈를 기반으로 합니다. 물론 이외에도 히트작은 많지만 그래도 에반겔리온과 사쿠라는 여러가지 변형 시리즈로 등장하면서 일본에서 새턴 인기를 지속시켜주는 역할을 담당했던 것입니다. 하지만 우리나라에서는 기본적으로 애니메이션이 상영되지 않았기 때문에 일본 정도의 인기를 구가할 수는 없었던 것이죠."

결국 애니메이션과 게임이 충분히 동화되는 일본과 그렇지 못한 한국에는 기본적으로 히트 게임의 차이가 발생하기 마련이라는 뜻으로 해석된다.

아직도 열악한 국내 게임 시장과 애니메이션 시장이 조금 더 발전해야 우리리도 일본과 같이 애니메이션 스타도 탄생되고 아이들도 등장하게 될 것이다. TV 만화 영화를 보면서 친근감을 가지게 된 캐릭터를 자기가 직접 움직이고 대화할 수 있게 만드는 역할을 하는 것이 게임이다. 하지만 아직까지 국내에는 우리 아이들을 웃기고 울릴 캐릭터가 아직은 부족한 상태이다.

그럼 이번에는 내년도 전망에 대해 잠깐 물어 보았다.

"우선 내년에는 한글판 그랜디아가 나옵니다. 우리도 다른 게임들은 일단 보류해 두고 한글판 그랜디아에 총력을 기울일 생각입니다. 물론 그랜디아에 대해서는 한정판 등 다양한 기획을 세우고 있습니다.

다만 IMF다 뭐다해서 게임도 타격을 받을 것이라고 봅니다. 경기가 침체되면 게임도 팔리지 않으니까요. 게다가 그럴수록 프레스(복사CD)가 변수로 작용합니다. 물론 내년에는 올해보다 더많은 한글판 새턴 게임이 발매되겠지만 시장이 활성화될 지 아니면 더 가라앉을 지는 저도 장담을 할 수 없습니다."

라며 불확실한 한국 게임 시장에 대한 걱정을 이야기하며 안타까운 뜻을 내비쳤다.

발매전 각 마법의 속성 완전 체크!

그랜디아 GRANDIA



새턴 매니어라면 누구나 애타게 기다렸던 「그랜디아」가 드디어 우리 앞에 그 모습을 드러낸다. 과연 얼마나 매니어들의 기대도에 부흥할 지는 아직 장담할 수 없지만 그 이름만으로도 흥분시키기에 충분하다. 이번호에는 「그랜디아」의 발매를 앞두고 전투에 사용되는 마법과 기술을 총정리해 보았다.

■ 제작사: 게임아츠 ■ 장 르: RPG ■ 현지 발매일: 97년 12월 18일 ■ 현지 발매가 : 7,800



레벨업되는 마법의 화려함

다양한 활용법으로 전투에 있어서 가장 중요한 부분을 담당하게 되는 마법. 이번호에는 「그랜디아」의 발매를 앞두고 이런 마법의 종류에서 사용법까지 모험을 떠나기 전에 알아 두어야 할 기초지식을 총정리한다.

우선 마법에는 불(火), 물(水) 등 개별적인 속성을 가진 것과 눈보라, 삼림 등 개별적인 속성이 합성된 '합성 속성'의 마법이 있다. 그리고 이 속성 마법에는 레벨1에서 3까지 업 그레이드할 수 있으며 게임 초반에는 비교적 약한 마법으로 시작해 게임 종반에 들어서면 강력한 파워를 가진 마법을 사용할 수 있게 된다.



대응하는 2개 속성의 레벨이 올라가면 '합성 마법'도 사용가능!



뉴팜의 가게에서 처음으로 마나에그를 사용하게 된다

마나에그 1개에 속성 1개!

게임에 등장하는 각 캐릭터에게 마법을 익히게 하기 위해서 반드시 있어야 할 아이템이 바로 '마나에그'이다.

이것은 던전 등 찾기 어려운 곳에 숨겨진 경우가 많으며 일단 '마나에그'를 발견했으면 거리 등에 있는 교환소로 가서 마나에그 하나에 한개의 속성을 구입할 수 있게 된다. 이렇게 구입한 속성을 가지고 어떤 캐릭터에게 어떤 속성을 부여할 것인지는 플레이어의 자유다.



이것이 마나에그!

단독 속성 마법

그러면 이제 본격적으로 「그랜디아」에 등장하는 여러가지 마법에 대해 자세히 알아 보기로 하자. 우선 가장 기본이 되는 '단독 속성 마법'으로 마나에그로 '속성'을 구입하면 곧바로 사용할 수 있으며 흙(土), 물(水), 불(炎), 바람(風) 등 네가지가 존재한다.



케로마(ケロマ)

○ 아군 1인의 HP를 회복



무냐(ムーニャ)

○ 비누방울을 만들어 적들을 졸립게 한다



미케로마(ミケロマ)

○ 아군 전원의 HP를 회복

물(水)의 마법 : 회복계

물의 특성을 사용해 아군의 체력을 회복시키거나 적들을 잠들게 하는 등 여러가지 활용법을 가진 '물의 마법'.

전투에서 핀치에 몰렸을 때는 물론 필드를 이동하고 있을 때에도 회복 마법은 사용할 수 있기 때문에 가장 사용할 기회가 많은 계통의 마법이라고 할 수 있다.

또한 이 계통의 마법은 레벨업 할 때마다 HP의 최대치도 상승하기 때문에 HP가 적은 동료의 체력강화에 많은 도움이 된다.

흙(土)의 마법 : 방어 적의 능력 다운계

지진을 일으켜 적에게 대미지를 주거나 적들의 다리를 붙들어 그 자리에서 움직이지 못하게 하는 등 대지나 광물의 특성을 이용한 마법이 바로 '흙의 마법'이



마그네이드(マグネイド)

○ 적을 지면에 묶어 움직이지 못하게 한다



○ 대지의 에너지를 불러 적을 공격



○ 땅의 힘으로 적의 방어력을 저하시킨다

다. 또한 단순히 대미지를 줄뿐만 아니라 아군의 방어력을 올리는 마법 등도 익힐 수 있어 강력한 적을 만났을 때나 장기전이 예상 될 때 매우 유용하게 사용될 것이다. 그리고 이 마법의 패러미터가 올라가면 완력의 패러미터도 함께 상승한다.

불(炎)의 마법 : 공격계

열이나 화염의 특성을 이용한 마법이라면 RPG 팬들은 이미 그 효과를 짐작하고 있을 것이다. 공격 마법은 공격력이 낮은 동료의 보조 공격으로 활용할 수 있는 것은 물론 통상 공격이 먹히지 않는 강력한 적을 만났을 때에도 유용하게 사용할 수 있다. 따라서 파티 중 한명은 강력한 공격 마법을 사용할 수 있도록 배려해 두는 편이 전투에도 도움이 된다. 또한 불의 마법이 레벨업하면 그 캐릭터의 민첩성이 높아진다. 그러므로 전투 시에 민첩성이 떨어져 순서가 자주 돌아오지 않는 캐릭터에게는 이 불의 마법을 익히게하여 민첩성을 높여 주면 아군 전체의 공격 회수도 많아지게 된다.



○ 불의 링으로 적을 공격



○ 광범위의 적을 공격



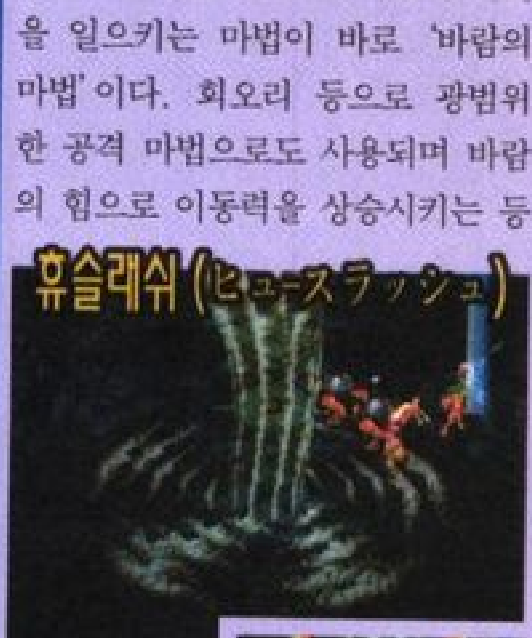
○ 불구슬 공격

바람(風)의 마법: 이동계



○ 회오리 공격

대기나 바람의 힘을 이용해 기적을 일으키는 마법이 바로 '바람의 마법'이다. 회오리 등으로 광범위한 공격 마법으로도 사용되며 바람의 힘으로 이동력을 상승시키는 등 '흙의 마법'과 마찬가지로 다방면으로 사용되는 마법이다. 또한 이 계통의 마법이 레벨업되면 HP의 최대치가 상승되기 때문에 HP가 낮은 동료의 체력을 강화시키는 데에도 도움이 된다.




○ 화면 중앙에 거대한 회오리가 생겨 주위의 적들을 공격

○ 바람을 일으켜 아군 1인의 이동력을 상승시킨다



합성 속성 마법

두종류의 마법 속성이 일정치에 달하면 '합성 속성 마법'을 사용할 수 있게 된다. 하지만 속성에 조합에는 4가지 패턴만이 적용되고 바람과 흙이나 불과 물 등 정면으로 대응되는 속성은 합성될 수 없다.

삼림 : 土+水, 이상 회복계

삼림 마법은 흙의 속성과 물의 속성을 가진 합성 마법으로 아군 캐릭터의 스테터스 이상의 회복을 주 목적으로 한다. 대지의 힘과 물의 흐름으로 '삼림'이 가진 정화 작용을 이끌어 내는 마법으로 단순이 이상을 치료하는 것 이외에도 적을 혼란에 빠뜨리거나 아군 캐릭터의 민첩성을 상승시키는 등 공격 보조계의 특징을 가지고 있다.



○ 적의 힘을 흡수해 공격을 저하시키는 마법



○ 맹독의 젤로 적에게 대미지를 주는 마법



○ 삼림의 힘으로 체내의 독을 해독

폭열 : 炎+土, 광범위 공격계

폭열 마법은 불의 속성과 흙의 속성을 가진 합성 마법으로 불이 가진 공격력과 대지의 장대함을 결합한 광범위 공격 마법이다. 따라서 이 합성 마법은 광범위 공격으로 주로 하며 그중에는 아군의 공격력을 상승시켜주는 공격 보조 마법도 있다.



○ 지정한 적을 중심으로 광범위 공격



○ 우주에서 운석을 불러 공격

눈보라 : 風+水, 결빙 공격계

눈보라 마법은 바람의 속성과 물의 속성을 가진 합성 마법으로 적을 얼려 버리는 공격 마법이 메인이다. 물론 이런 공격 마법 이외에도 추위를 이용하여 이동력이나 민첩성을 다운시키는 공격 보조계의 마법도 있으며 눈보라의 속성을 가지고 있기 때문에 눈이나 우박 등을 이용한 마법이 많다.



샤키어(シャキア)

○ 화려한 얼음 공격



피킨(ピキン)

○ 마음도 얼리는 추위로 민첩성 을 다운!



콜데(コルデ)

○ 몸도 얼리는 추위로 이동력을 다운!

번개 : 風+炎, 전격계

번개 마법은 바람의 속성과 불의 속성을 가진 합성 마법으로 번개에 의한 적의 공격을 주로 한다. 불의 공격력을 번개로 바꿔 바람의 힘으로 이동력을 부여한 것으로 비교적 넓은 범위에 사용되는 것이 많다.



텐라이(テンライ)

○ 전구를 방전시켜 공격



라이가(ライガ)

○ 성스러운 번개로 공격

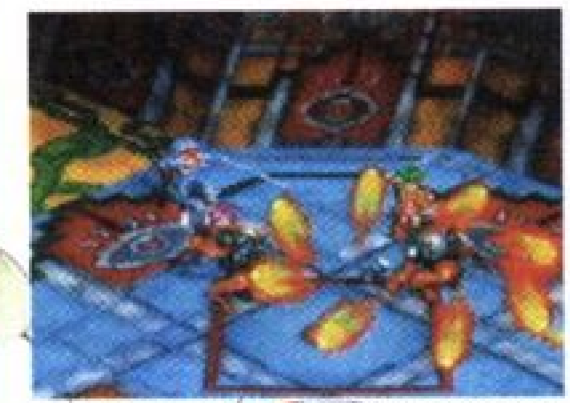


류라이(リュウライ)

○ 번개로 적 전체를 공격

기술의 습득

캐릭터들의 개성이 표출되어 보고만 있어도 재미있는 '기술(技)' 커맨드. 과연 이것은 어떻게 익히는 것일까? 해답은 의외로 간단. 숙련을 통해 얻을 수 있는 것이다. 예를 들어 검을 사용해 숙련도가 올라가면 검의 기술을 사용할 수 있게 되는 것이다.



○ 어떤 무기의 레벨을 올리면 기술을 얻을 수 있는 지 가끔 체크해 볼 필요가 있다

캐릭터별 특기

「그랜디아」에 등장하는 개성적인 캐릭터들. 그들에게는 마법 이외에도 각자의 특기가 있다. 예를들어 저스틴은 아류검술, 수우는 귀여운 푸이와의 합동 플레이 등 각자 개성에 맞는 특기를 가지고 있어 이를 전투에 활용할 수 있다.

'기술(技)' 커맨드는 전투시에 마법과 같은 감각으로 사용할 수 있지만 캐릭터가 처음부터 가지고 있는 특징이기 때문에 MP는 소모되지 않으며 MP와는 별도로 설정된 SP라는 '기 포인트'를 소비하게 된다.

이때 소비된 SP는 통상 공격을 반복하거나 적에게 대미지를 받으면 회복이 가능하다. 따라서 전투시 적절히 사용하면 싸움을 유리하게 이끌어 갈 수 있다.

수우와 푸이

항상 수수께끼의 생물 '푸이'를 데리고 다니는 수우는 활 등의 무기를 이용한 기술 이외에도 '푸이'를 사용한 기술도 연마할 수 있다.





○ 푸이파이어(プーイファイヤー) 푸이를 이용한 화염 공격

저스틴의 '아류검술'

어릴 때부터 장난감 칼을 휘두르며 놀았던 저스틴의 특기는 역시 '아류검술'.





○ 쇼크웨이브(ショックウェーブ) 검에서 진파를 만들어 주위의 적들을 공격



○ V슬래쉬(Vスラッシュ) 적 1인에게 큰 대미지를 주는 필살검



○ W브레이크(Wブレイク) V슬래쉬 보다 강력한 필살기



샤이닝 포스Ⅲ 시나리오1

왕도의 거신



이제 며칠 후면 대망의 RPG 「샤이닝 포스Ⅲ」의 제 1부가 발매된다. 물론 챔프를 조금 늦게 구입한 유저라면 이미 「샤이닝 포스Ⅲ」를 맛보고 있을 지도 모르겠다. 아무튼 이번달은 「그랜디아」와 「샤이닝 포스Ⅲ」 등 RPG 팬들에게는 행복한 달이다.

■ 제작사: 세가 ■ 장 르: RPG ■ 현지 발매일: 97년 12월 11일 ■ 현지 발매가 : 4,800엔

EX 대미지 시스템은 무엇인가?

이번호에는 「샤이닝 포스Ⅲ」의 발매를 눈 앞에 두고 있기 때문에 새로운 'EX 대미지 시스템'을 위주로 전투 시스템과 마법 등을 정리해 보았다. EX 시스템은 무기의 상성 효과를 반영한 것으로 이 'EX 대미지' 시스템을 얼마나 잘 활용하는가에 따라 「샤이닝 포스Ⅲ」의 승패가 결정될 것이다.

무기의 상성 시스템!

Ⅲ에서 새롭게 채택된 'EX(엑스트라) 대미지 시스템'은 칼, 도끼, 창 등 3계통의 무기가 가위바위보와 같이 서로 물고 물리는 상성의 관계를 나타내는 것이다. 물론 이외의 무기에도 일정관계가 설정되어 있어 EX 대미지를 줄 수 있는 상대를 미리 맵 상에서 확인할 수 있다.




EX 대미지가 발생하면 이런 마크가 나타난다

캐릭터별 EX 필살기

무기나 캐릭터의 상성에 따라 발생하는 EX(엑스트라) 대미지. 이것은 상대에게 많은 대미지를 줄 수 있는 것은 물론 무기 필살기의 발생율도 높여 준다. 이번에는 EX 대미지에 의해 발생하는 무기 필살기를 캐릭터별로 정리해 보았다.

신비오스(シンビオス)

블레이드계의 무기 필살기 '히트버너(ヒートバーナー)'에 이어 스워드(ソード)계 무기 장비시에 습득할 수 있는 필살기 '소닉웨이브(ソニックウェーブ)'를 방출하는 신비오스.

필살기는 랜덤으로 작동한다




필살기 시동!!


비행계 캐릭터다!

헤이워드(ヘイワード)

아처인 헤이워드는 비행계의 캐릭터에게 EX 대미지를 줄 수 있다. 궁계의 무기 숙련도가 올라가면 '후리즈어로(フリーズアロー)'라는 필살기를 사용할 수 있다.


수많은 얼음 조각이 적을 습격하는 '후리즈어로(フリーズアロー)'

어새신(アサッシン)

EX 대미지는 적으로부터 공격을 받을 때도 발생한다. 스워드계 무기인 '나이프'를 장비한 어새신은 액스계의 무기를 장비한 오브라이트


2정의 나이프를 장비한 어새신


○암살자라는 뜻을 가진 어세신의 필살기


○크로우계의 필살기 '천룡공무조'


○거의 격투 액션과 같은 '산탄낙종각'

에게 무기 필살기인 '포이즌 어택'을 줄 수 있다.

최신 전투효과 화면 공개!

이번에는 신비오스의 동료 중에서 승려 캐릭터인 칸(カン)과 그레이스(グレイス)의 특수 공격과 마법 효과를 소개하도록 한다. 회복 마법, 직접 공격, 공격 마법 등 거의 모든 능력을 가진 승려 캐릭터. 이번 Ⅲ에서는 무대가 종교의 성지인 에루베셈이기 때문인지 지금까지는 없었던 신비적인 기술이나 마법이 새롭게 채용되었다.

무기 숙련 필살기

산탄낙종각

몽크(수도사)인 칸이 그라브(グラブ)계의 무기를 장비했을 때 익힐 수 있는 필살기. 함께 소개하는 '천룡공무조'와 같이 격투계의 기술이다. '천룡공무조'가 공중 콤보라면 '산탄낙종각'은 지상의 적을 공격하는 난무계의 기술이다. 이 두가지 기술은 거의 격투 액션 게임을 방불케 한다.

회오리계 마법

헬브라스터

거대한 회오리를 일으켜 그 안에서 생성되는 진공으로 적을 공격하는 마법. 승려가 익힐 수 있는 소수의 공격 마법 중 하나로 '샤이닝' 시리즈의 전통적 마법이다. 이 '헬브라스터' 역시 이번 「왕도의 거신」에서 폴리곤화되어 더욱 화려한 장면을 연출한다.


○거대한 회오리가 적 솔져를 날려 버린다


○주위가 어둡게 되면서 마법의 시동을 예고



신 호환 마법

타나토스

죽음과 천둥을 담당하는 '타나토스'를 소환하는 신 호환 마법. 적은 타나토스의 손에서 발생하는 천둥에 의해 대미지를 받게 된다.




○지면에서 물위에 뜬 기름과 같은 형태로 무언가 올라 온다


○이 녀석이 바로 '타나토스'

OPENING

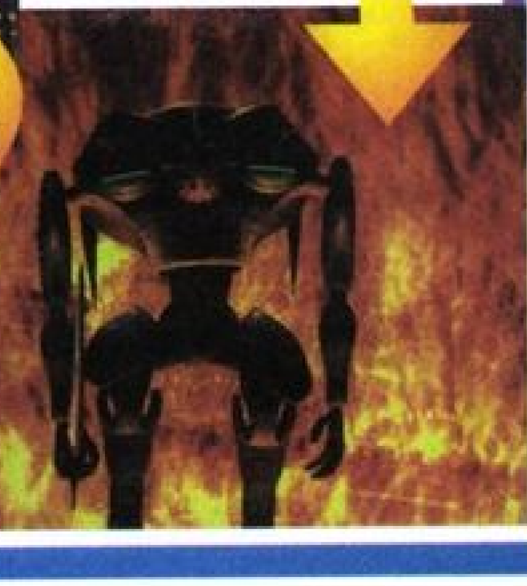
한편의 영화같은 오프닝!

하늘을 덮어 버릴 만큼의 수많은 익룡들이 주인공의 머리 위를 지나가고 불타오르는 요새 앞에 서 있는 의문의 괴물체. 잠시 후 유적을 뛰어 다니는 제 1부의 주인공 신비오스가 등장한다. 이렇게 아름다운 CG는 「샤이닝 포스 Ⅲ -왕도의 거신-」의 세계관과 앞으로 전개될 이야기를 암시하는 오프닝의 일부이다. 과연 이 고대 유적에는 어떤 수수께끼가 잠들어 있는 것일까? 그러면 오프닝의 일부를 함께 감상해 보도록 하자.


○하늘을 뒤덮은 익룡들


○고대 기술을 반영하는 증기 기관


○신비오스 등장!!


○불타는 요새 앞에 의문의 괴물이 서 있다

그래픽

캐릭터

흥미도

독창성

PS 하나도 안부럽다!

랑그릿사 -드라마틱 에디션-



그동안 새턴으로 Ⅲ와 Ⅳ가 나왔지만 랑그릿사팬이라면 PS로 발매된 「Ⅰ&Ⅱ」에도 구미가 당기기 마련이다. 하지만 더이상 PS로 눈길을 돌릴 필요가 없어졌다. 바로 PS용 「Ⅰ&Ⅱ」에 플러스 알파를 더한 소프트가 SS로 나오기 때문이다.

■ 제작사: 메사이야 ■ 장 르: 시뮬레이션 RPG ■ 현지 발매일: 98년 2월 예정 ■ 현지 발매가 : 6,300엔

스토리 중시형 시뮬레이션 RPG

「랑그릿사」 시리즈는 여러가지 시나리오를 클리어해 가면서 하나의 장대한 스토리를 체험하는 시뮬레이션 RPG이다. 특히 이번작은 랑그릿사의 원류인 「Ⅰ」과 「Ⅱ」를 제목 그대로 드라마틱한 어레인지를 가한 작품으로 PS용보다 훨씬 높은 게임성을 보여 준다. 과연 어떤 부분이 드라마틱 어레인지되었을까?



진혀 새롭게 변신!



전투신의 얼굴 그래픽도 물론 변경되었다



PS용 레온의 부하 레어드



악역 캐릭터는 더 악한 느낌을 준다

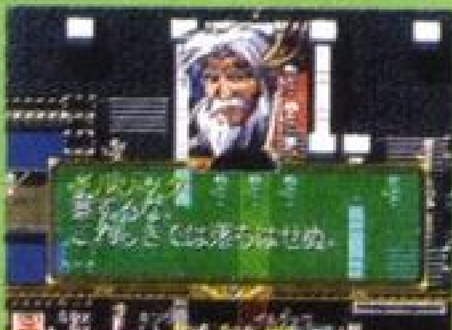
새로운 표정 연출!

우선 이번작에서는 「Ⅰ&Ⅱ」의 그래픽이 개선되었다. 이미 국내에도 게임 매니어들에게는 널리 알려진 '우루시하라 사토시'의 설정을 기초로 얼굴 그래픽을 새롭게 개선한 것이다. 얼굴 그래픽은 주요인물 이외의 캐릭터도 개선되어 「Ⅰ&Ⅱ」를 플레이해 보지 못한 유저는 물론 이미 다 해 본 유저에게도 신선한 느낌을 줄 것이다.

EPISODE 1

잠깐 소개

무한의 힘을 가졌다는 전설의 성검 '랑그릿사'. 랑그릿사를 지키는 빛의 후손과 '랑그릿사'를 빼앗아 세계를 재패하려는 달시스 제국 그리고 그 배후에 가려진 어둠의 세력. 플레이어는 왕자 레딘이 되어 세계의 평화를 지켜야 한다.

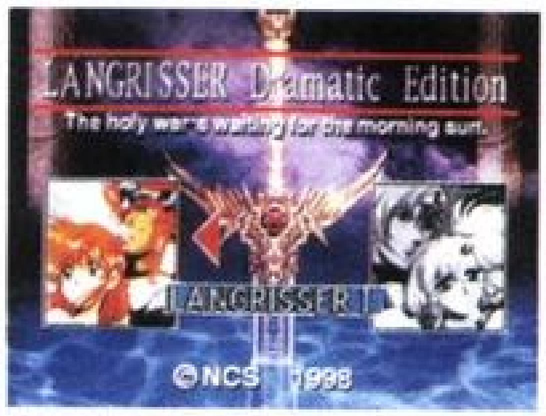


개념비적인 Ⅰ. 그래픽이 많이 개선되었다



드라마성을 중시한 연출!

타이틀부터 「드라마틱 에디션」이라고 밝힌 만큼 「Ⅰ&Ⅱ」보다는 훨씬 더 드라마성에 중점을 두었다. 또한 게임의 스피드와 세이브시의 속도도 개선되어 게임을 더욱 재미있게 즐길 수 있도록 제작중이다.



타이틀부터 드라마틱(?)한 느낌이...



EPISODE 2

잠깐 소개

에피소드 2는 에피소드 1의 수백년 후가 무대이다. 마검 알하자드를 부활시킨 어둠의 왕자 '보젤'은 레이갈드 왕국과 손을 잡고 대륙을 재패하려는 야욕을 꿈꾸게 된다. 플레이어는 또다시 성검을 손에 넣고 어둠의 세력을 저지해야 한다.



위병의 수도 증가하고 그래픽도 오리지널이다



롤플레잉



파랜드 사가

●TGL ●97년 12월 18일
●6,800엔

높은 스토리성으로 인기를 모으고 있는 「파랜드」 시리즈의 최신작이 새턴으로 등장한다. 특히 이번에는 그동안의 2D 맵에서 한층 높은 전략성을 위해 3D 맵이 채용되었으며 시점은 쿼터뷰로 진행된다.



스타트링 오딧세이

●레이 포스 ●미정
●미정

신과 인간 그리고 마족의 장대한 테마를 다루고 있는 화제작 「스타트링 오딧세이」. 모두 3부작으로 구성될 예정이며 이제 그 첫번째 작품이 서서히 모습을 드러내고 있다.



마도이야기

●컴파일 ●미정
●5,800엔

인기 퍼즐게임 「뿌요뿌요」의 귀여운 캐릭터들이 총출동하는 RPG 게임. 벌써부터 새턴용 한글판 발매가 거론될 만큼의 기대작으로 필드는 2D에 위에서 내려다 보는 일반적인 시점이 채용되었다.

액션



크로스 더 배틀액션 포 세가새턴

●아테나 ●97년 12월 18일
●5,800엔

일본의 인기 만화 '크로스'의 분위기를 잘 살린 코믹 액션게임. 기본 스토리는 원작 만화를 기초로 했으며 2인 동시 플레이가 가능한 횡스크롤 격투형 액션 게임이다. 간단한 조작으로 여러가지 공격이 가능하며 게임에 등장하는 사물도 무기로 사용가능!

격투액션



아스트라 슈퍼스타즈

●선소프트 ●97년 12월 11일
●5,800엔

대전의 무대는 '배틀 필드'라고 불리는 가공의 공간으로 공중전을 중시한 신감각 격투 액션이다. 파스텔톤의 귀여운 캐릭터들이 등장하며 손쉬운 조작으로 점차 늘어나는 여성 게이머나 초보자들도 부담없이 즐길 수 있다.



리얼바우트아랑전설 스페셜

●SNK ●97년 12월 23일
●5,800엔

SNK의 인기 격투액션 「리얼바우트」가 드디어 새턴으로 등장한다. 특히 이번 새턴용은 연속기나 필살기의 연습이 가능한 프랙티스 모드도 물론 존재하며 기스 하워드를 처음부터 사용할 수 있다고 한다.

어드벤처



R?MJ -더 미스테리 호스피탈-

●반다이 ●97년 12월 18일
●6,800엔

최신 설비를 갖춘 'S.T 병원'에서 공포와 스릴이 넘치는 탈출극이 전개된다. 파티는 주인공 하지메와 친구 두명 그리고 간호원으로 구성되며 물론 탈출에 실패하면 곧바로 게임오버.



마법소녀 프리티사미 -하트의 기분-

●NEC 인터채널 ●98년 1월 예정
●미정

원작의 분위기를 잘살린 코믹한 분위기로 호평을 받았던 「사미」 시리즈의 제 2탄. 이번에는 구성이 안좋은 시나리오를 더욱 파워 업시켜 완벽한 2개의 시나리오로 등장한다. 그리고 이번에는 시계 기능이 추가되어 게임중에 알람기능까지 가능하다고 한다.



아가씨 포물첩

●CSK 종합연구소 ●98년 2월 예정
●5,800엔

플레이어는 아직 철이 들지않은 소녀 '란'을 전투나 미니 게임 등을 통해 어엿한 한사람의 몫을 할 수 있는 아가씨로 만드는 것이 이 게임의 목적이다. 코믹 애니메이션풍의 어드벤처로 선택지와 미니 게임, 전투 등의 결과에따라 여러가지 엔딩이 등장.



이브 더 로스트 원

●이마디오 ●98년 3월 예정
●7,800엔

「이브 버스트 에러」의 속편이 공개되었다. 코지로와 마리나, 두사람의 시점으로 게임이 진행되었던 전작과 같이 이번에도 '멀티 사이트 시스템'이 채용되었으며 이번에는 새로운 주인공이 등장할 예정이다. 과연 전작에서 풀리지 않았던 수수께끼는 풀리게 되는 것일까?

슈팅



더 하우스 오브 더 데드

●세가 ●98년 봄 예정
●미정

아케이드 히트작은 반드시 이식한다는 세가의 기본방침을 다시한번 확인시켜준 「더 하우스 오브 더 데드」의 이식발표. 아직 세부적인 사항은 하나도 공개되지 않았지만 그동안 잠잠했던 건 슈팅이 등장한다는 것만으로도 즐거운 일이다.

시뮬레이션



솔로 크라이시스

●퀸테트 ●98년 1월 22일
●5,800엔

맵 클리어 타입의 시뮬레이션 게임. 등장하는 맵에는 바위, 호수, 신전 등이 존재하여 전투에 많은 영향을 미치게 된다. 전략성 게임을 즐기는 유저라면 반드시 도전해 볼만한 게임이다.

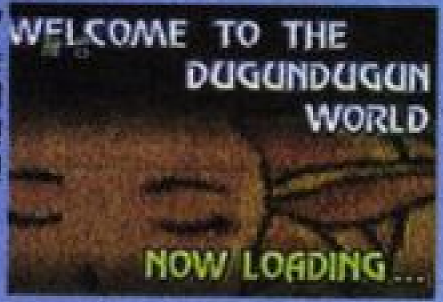
두근두근7이란?

이번에 발매되는 「두근두근7」은 일본 선 소프트에서 발매된 새턴용 이색 격투 게임인 「와쿠와쿠7」을 한글화한 것이다. 이미 챔프에서도 지난 8월호에 일본판 「와쿠와쿠7」을 집중 공략한 바 있으므로 「두근두근7」의 플레이에 많은 도움이 될 것이다.

두근두근7은 독특한 캐릭터들과 여러 가지의 패러디 즉 다른 격투 게임들을 코믹하게 흉내내어 표현한 시스템으로 큰 인기를 끌었던 게임이다. 또한 캐릭터, 필살기, 줄거리, 대화 등이 철저하게(?) 코믹한 표현으로 되어 있기 때문에 누구나 즐겁게 웃으며 즐길 수 있는 게임이라고 할 수 있다.



우영 시스템 로고



두근두근7이라는 글씨가 선명한 로딩 장면

한글화 평가

프롤로그, 로고, 대사 등 모든 부분이 한글화되어 있다. 전원을 켜면 나오는 두근두근7의 프롤로그를 보면 드래곤 볼의 패러디임을 알 수 있다. '전설의 두근두근 볼 7개를 모으면 소원을 이룰 수 있다는데…'로 시작하는 프롤로그는 이 게임의 개그(?)가 시작된다는 것을 알려주는 것이기도 하다. 두근두근7이라는 로고는 다시 만들었다는 느낌을 주지 않을 정도로 상당히 예쁘게 만들어져 있는 편이다. 특히 대전 화면 위에서 둥실둥실 떠다니는 로고는 정말 깨물어주고 싶을 정도다.



두근두근7의 줄거리

최근의 격투 게임은 캐릭터의 개성적인 승리 포즈 등 싸우기 전과 싸운 다음에 특정한 대사가 나오며 주인공의 성격을 어느정도 엿볼 수 있게 해주는데 두근두근7에서도 예외는 아니다. 두근두근7에서의 대사는 하나부터 열까지 개그로 이루어져 있기 때문에 한글화가 더욱 반갑다. 그 우스운 대사들을 이제 마음껏 즐길 수 있게 된 것이다.


공중에 떠다니는 한글화 로고



대사까지 한글화

플레이 때마다 느껴지는 두근거리는 코믹함

한글판 「두근두근7」

우영 시스템의 새로운 한글화 게임인 「두근두근7」이 그 모습을 드러냈다. 이번에는 완성품이 아닌 마스터 버전을 플레이해 보고 평가를 적었지만 이달말에는 유저들이 직접 한글판 「두근두근7」을 사서 플레이할 수 있다고 한다. 「두근두근7」은 「미스트」, 「엘히자드」, 「알버트 오딧세이 외전」을 이은 4번째 한글판 새턴 게임으로 이제는 우리도 한글판 게임을 즐길 때가 되었다는 생각이 든다.



두근두근7의 한글 로고

두근두근7의 패러디

두근두근7은 패러디 격투 게임이라 해도 과언이 아니다. 스파 시리즈의 인기 격투 캐릭터인 류를 패러디한 베게 모양의 캐릭터 보너스군(필살기 그리고 초필살기까지도 패러디했다)을 비롯하여 보물을 찾아다니고 독일군과 대립하는 인디아나 존스의 패러디 캐릭터, 어린 아이를 좋아하는 이웃집 토토로의 패러디 캐릭터 등 플레이어가 마음껏 웃을 수 있는 요소가 가득하다. 더구나 두근두근7의 캐릭터들이 싸우게 되는 원인인 '전설의 두근두근 볼'도 결국은 드래곤 볼의 패러디이다.



이 캐릭터들이 등장한다



게임 장면은 와쿠와쿠7과 동일하다

음성 평가

두근두근7은 음성까지도 한글화했다. 음성이 어디 나오냐고 물을 수도 있겠지만 여기서 말하는 음성은 대전 중에 나오는 필살기 기합소리, 비명소리, 캐릭터의 궁시렁대는(?)소리 등이다. 캐릭터 성격에 맞는 성우들을 적절히 배치했기 때문에 게임을 더욱 즐겁게 해주는 요소가 된다. 물론 음성 역시 듣고 있으면 뒤로 자빠질 정도로 우습다.



음성을 들려줄 수 없는 것이 너무 아쉽다

이런 점이 제품판에 반영되었으면…

물론 아직 완성품이 아니기 때문에 약간의 문제점이 체크되었다. 우선 음성이 나오는 부분에서 약간의 노이즈(잡음) 현상이 있는 것같다. 격투 게임에서의 음성은 게임의 분위기와 호쾌함을 더해주는 것이기 때문에 맑은 소리로 샘플링되어 있어야 한다.

그리고 일본어판 「와쿠와쿠7」의 경우 필살기, 초필살기 등의 이름까지도 개그적인 요소로 무장하고 있다. 단순히 웃기는 단어의 사용은 물론 동음 이의어를 사용한 개그가 돋보였다. 이러한 필살기 이름도 적절하게 한글화(번안)되어야 하는데 아직은 그렇게 많이 웃기지는 못한 것 같다. 캐릭터 선택 화면에서 필살기를 보여주는데 아직 필살기의 이름은 하나도 정해지지 않았다.



아직 필살기 이름이 없다.

그러나 이러한 약간의 문제점을 제외하면 한글화의 성적은 비교적 높은 수준이라고 할 수 있다. 일부 유저들 중에는 '격투 게임을 왜 한글화 하나'라고 생각하는 유저도 있을 지 모르지만 그런 유저들은 일단 한번 플레이해 보고 다시 이야기하기 바란다. 그러면 격투 게임에서의 한글화가 얼마나 중요한지 곧 알 수 있을 것이다.



「두근두근7」의 티세로 알아보는

메이드 복장 벗기기!

우영시스템에서 드디어 새로운 한글판 게임인 「두근두근 7」을 발매한다. 이미 게임을 플레이해 본 유저라면 이 게임에 등장하는 캐릭터인 '티세'를 잊지 못할 것이다. 메이드라는 설정에 약간 수줍은 듯한 이미지의 티세. 특히 주사기로 플레이어의 체력을 흡수할 때는 화가 난다기 보다는 그냥 줘버리고 싶은 생각이 앞서기도 한다. 그럼 '티세'를 중심으로 일부 매니어들을 유혹하는 '메이드'란 무엇인가에 대해 알아 보기로 한다.

티세의 탄생 스토리



티세 론보로조가 이 세상에 태어난 것은 지금으로부터 7년 전 어느 아침이었다. 론브로조 박사의 자랑거리인 자동인형 오토마타의 일곱번째 작품으로 박사의 신변을 보살피기 위해 태어난 것이다. 박사는 이전에도 같은 목적으로 6명의 자동인형을 만들었지만 모두 개성이 너무 강해 누구하나 메이드로서의 역할을 해 주지는 못했다. 그러나 티세는 달랐다. 지금까지 마음대로 어질러 논 비밀기지의 구석까지 깨끗하게 정리정돈하고 아주 향긋한 차로써 모두의 마음을 차분하게 만들어주기도 했다. 다만 단점이 있다면 너무 소극적이었기 때문에 언니들로부터 산더미처럼 쌓인 일을 부탁받아 혼자서 온갖 고생을 한 적도 여러번 있었다.

이제 7번째로 이상적인 메이드를 만들었으므로 박사는 조용히 연구에 몰두할 수 있으리라 생각했지만 그게 생각대로 되지는 않았다. 어느날 아침 박사가 병에 걸린 것이다. 의식을 잃고 잠자리에 누워있는 박사를 치료하기 위해 모든 자동인형은 필사적으로 치료법을 찾았지만 오랫동안 실험에 사용된 약물의 부작용이 복잡하게 얽혀있어 도저히 손 쓸 방도가 없었다. 그러는 동안 박사의 병세는 점점 악화되어 가고 여러가지 방도를 강구하고 있을 때 티세의 머리속에서 한가지 기억이 떠올랐다. 그것은 바로 예전에 박사가 보여준 황금색으로 빛나는 불가사의한 구슬의 기억이었다. 그 비밀만 알아내면 어떤 소원도 이룰 수 있는데, 가령 티세의 신체를 인간의 몸으로 바꾼다거나... 그리고 두 손에 구슬을 움켜진 채로 티세는 집을 나왔다. 꼭 어딘가에는 이 구슬의 비밀을 알고 있는 사람이 있을 것이라고 믿고 박사의 병을 치료하기 위해 새로운 모험을 떠나게 된 것이다.

메이드와 유니폼

메이드라고 하면 우선 메이드 복장(에프론 드레스)에 작은 메이드 모자를 쓴 것이 기본적인 이미지일 것이다. 메이드의 기원과 함께 이 메이드 복장에 대해서도 그 기원은 확실하지 않다. 단지 그 기원은 옛날부터 유복하지 않은 가정의 여성, 즉 약간 빈곤한 가정의 주부 복장이었을 것이라는 추정이 일반적이다. 옷은 머리카락이 흘러내리지 않도록 방지하는 모자와 에프론이 그것이다. 디자인면으로는 소유성 즉, 주인을 위해 일한다는 것을 표시하기 위한 통일된 제복이라는 실용적인 면과 동시에 주인의 센스를 잘 나타내고 있다. 기능면은 일반 드레스와는 달리 더러워지기 쉬운 모자, 에프론, 옷깃, 커프스 등을 따로 분리시켜 더러운 부분만을 각각 쉽게 바꿔입을 수 있도록 한 경제성과 청결함을 강조시켰다. 이러한 특징은 메이드 복장 외에도 소녀들이 입는 에프론 드레스 즉 '앨리스' 복장과 초기의 간호사에 복장 등으로 계승되어 왔으며 메이드 복장이 기능면에서나 디자인면에서나 무엇보다 뛰어나다는 것을 보여주는 증거이다.



메이드 모자

티세의 경우는 금속제 메이드 모자를 쓰고 있다. 메이드의 모자는 머리카락이 흘러내리지 않도록하거나 머리카락이 떨어지는 것을 방지하기 위한 것이다. 앞 머리를 늘어뜨리고 있기 때문에 소용이 없다고 생각할지도 모르지만 윗부분을 꼭 누르고 있기 때문에 상관없다.

목걸이와 팔찌

보통 메이드 유니폼에는 커프스와 옷깃이 있다. 검은 구두의 벨트는 티세에게 어울리지 않는다고 생각할 수도 있지만 의외로 너무나도 잘 어울린다. 메이드의 목걸이나 팔찌는 사실 액세서리라기 보다는 단지 '순종'이나 주인에 대한 '구속'의 의미를 반영하는 듯하다.

드레스

검정 혹은 감색의 원피스, 아니면 브라우스와 스커트가 일반적이다. 보통 무릎 밑에까지 오는 것이 기본이며 티세의 경우에도 평범하지만 앞가슴에서 목으로 걸친 하이넥크에 지퍼를 달아 조금 특이한 디자인으로 만들어졌다. 청보라색인 것도 한가지 포인트이다.

양말 또는 스타킹

양말이나 스타킹은 흰색과 검정으로 의견이 나누어지지만 실용성이나 이미지면에서는 우선 흰색이 일반적이라고 할 수 있다. 하지만 옷이 검정색인 경우의 검정색도 잘 어울린다. 티세의 경우는 역시 나이나 이미지에서도 흰색일 수밖에 없다.

에프론

에프론은 역시 흰색으로 앞가슴까지 덮어준다. 등에 묶은 큰 리본도 메이드의 기본이다. 티세의 것은 장식이 없는 심플한 것이지만 어디까지나 메이드인 것을 강조하는 가장 보편적인 에프론이라고 할 수 있다.

SS 액션 리플레이 코드

더 로스트 월드

F6000924 C305	마스터 코드
F6002800 0000	마스터 코드
36065820 0064	LIVES 99
360654AB 007F	라이프 게이지 줄지 않는다
36004149 00FF	인스틴크트 MAX
16065940 03E7	KILL 999
36065942 00FF	TRIES 255
36065945 0064	SKILL 100
36064950 0001	DNA 획득 반드시 가능
16065976 03E7	로켓탄 999
1606597A 03E7	신경가스탄 999
1606597E 03E7	포밍탄 999
16069582 03E7	그레네이드탄 999
16065986 03E7	조명탄 999
1606598A 03E7	화염방사기 999
160654F8 017F	(이지) 모든 스테이지 셀렉트 가능 & 모든 DNA
16065530 017F	* 2HEX씩 변경해 주세요.
16065532 017F	(노말) 모든 스테이지 셀렉트 가능 & 모든 DNA
1606556A 017F	*2HEX씩 변경해 주세요.
1606656C 017F	(하드) 모든 스테이지 셀렉트 가능 & 모든 DNA
160655A4 017F	*2HEX씩 변경해 주세요.

데드 오어 얼라이브

E0000040 C305	마스터 코드
B6002800 0000	마스터 코드
1600E6F0 00C8	(1P) 라이프 줄지 않는다
1600E6F0 0000	(1P) K.O
1600E748 00C8	(2P) 라이프 줄지 않는다
1600E748 0000	(2P) K.O
36013B1A 0001	라이도 사용 가능
36013BD9 00FF	모든 옵션 연다
36014136 0005	(잭) 올 코스튬
36014137 0005	(하야부사) 올 코스튬
36014138 0008	(티나) 올 코스튬
36014139 0005	(겐 푸) 올 코스튬
3601413A 0009	(레이 팡) 올 코스튬
3601413B 0005	(잔 리) 올 코스튬
3601413C 0005	(바리만) 올 코스튬
3601413D 0009	(카스미) 올 코스튬

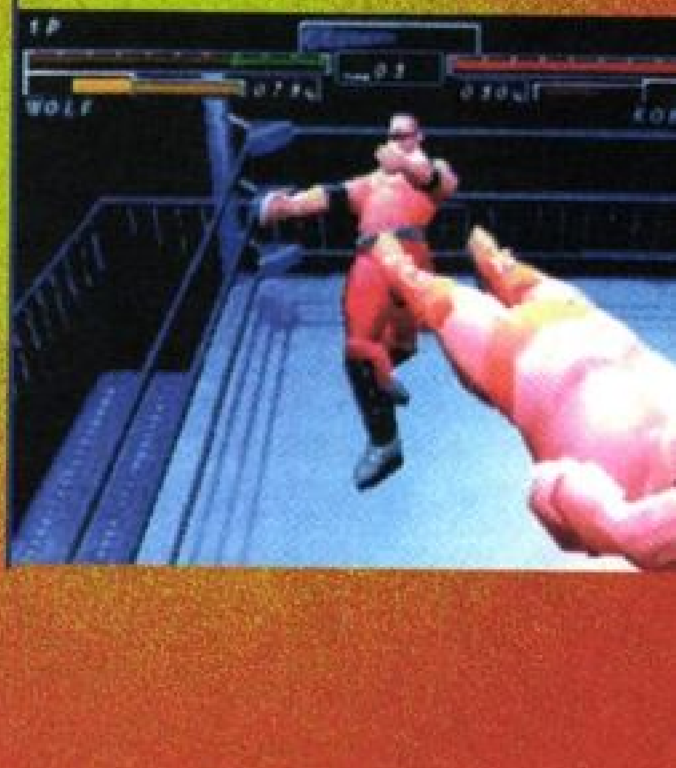
레이어 섹션2

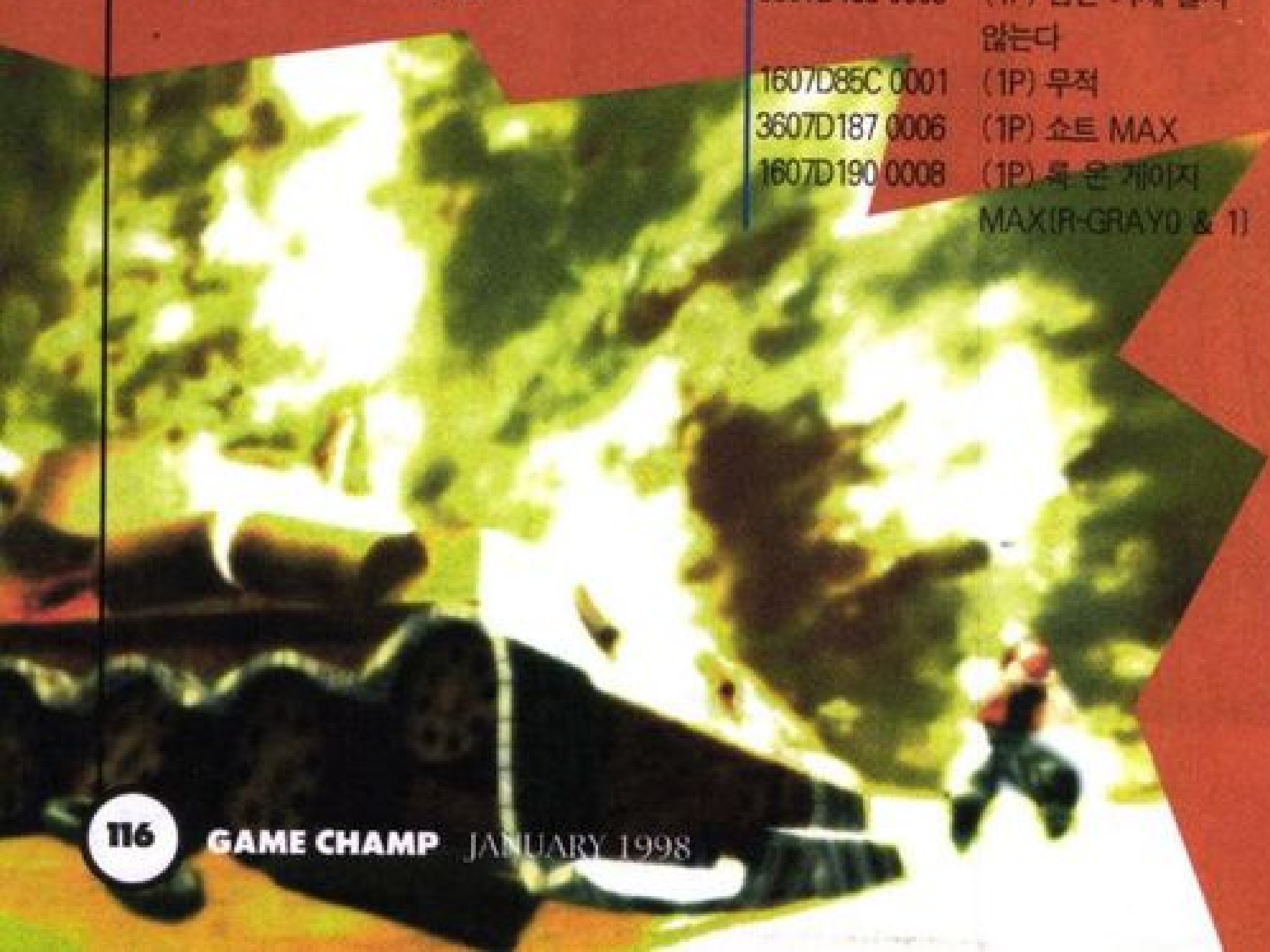
E0000047 0000	마스터 코드
B02FF800 0000	마스터 코드
1607D1B2 1000	(1P) SP 줄지 않는다
3607D185 0005	(1P) 남은 기체 줄지 않는다
1607D85C 0001	(1P) 무적
3607D187 0006	(1P) 쇼트 MAX
1607D190 0008	(1P) 록 온 게이지 MAX(R-GRAY0 & 1)
1607D190 0010	(1P) 록 온 게이지 MAX (R-GRAY1)
1607CA32 1000	(2P) SP 줄지 않는다
3607CA05 0005	(2P) 남은 기체 줄지 않는다
1607D0DC 0001	(2P) 무적
3607CA07 0006	(2P) 쇼트 MAX
1607CA10 0008	(2P) 록 온 게이지 MAX(R-GRAY0 & 1)
1607CA10 0010	(2P) 록 온 게이지 MAX(R-GRAY1)
3607C984 0009	크레지트 줄지 않는다



전일본 프로레슬링

E000040 C305	마스터 코드
B6002800 0000	마스터 코드
16035788 270F	(1P모드) 인기 최대
1609C6AC 0400	(1P&VS모드) 1P : 투기 게이지 관계없이 기술 사용 가능
1609CB50 0400	(1P&VS모드) 2P : 투기 게이지 관계없이 기술 사용 가능
3609C5B9 0000	(1P&VS모드) 1P : 목에 상처나지 않는다
3609C5BA 0000	(1P&VS모드) 1P : 오른쪽 팔꿈치에 상처나지 않는다
3609C5BB 0000	(1P&VS모드) 1P : 왼쪽 팔꿈치에 상처나지 않는다
3609C5BC 0000	(1P&VS모드) 1P : 허리에 상처나지 않는다
3609C5BD 0000	(1P&VS모드) 1P : 오른쪽 무릎에 상처나지 않는다
3609C5BE 0000	(1P&VS모드) 1P : 왼쪽 무릎에 상처나지 않는다
3609CA5D 0064	(전 모드) 2P : 목에 상처난다
3609CA5E 0064	(전 모드) 2P : 오른쪽 팔꿈치에 상처난다
3609CA5F 0064	(전 모드) 2P : 왼쪽 팔꿈치에 상처난다
3609CA60 0064	(전 모드) 2P : 허리에 상처난다
3609CA61 0064	(전 모드) 2P : 오른쪽 무릎에 상처난다
3609CA62 0064	(전 모드) 2P : 왼쪽 무릎에 상처난다
160405EA FFFF	(FEATURING 모드) 가능 포인트 최대
160405DA FFFF	(FEATURING 모드) 인기 최대
360405CF 0000	(FEATURING 모드) 목에 상처나지 않는다
360405D0 0000	(FEATURING 모드) 오른쪽 팔꿈치에 상처나지 않는다
360405D1 0000	(FEATURING 모드) 왼쪽 팔꿈치에 상처나지 않는다
360405D2 0000	(FEATURING 모드) 허리에 상처나지 않는다
360405D3 0000	(FEATURING 모드) 오른쪽 무릎에 상처나지 않는다
360405D4 0000	(FEATURING 모드) 왼쪽 무릎에 상처나지 않는다





Cheat Codes For Ss User!

데드오어 얼라이브

숨겨진 스테이지

티나를 사용해 노멀 이상의 난이도로 한번 클리어하면 미국 서부의 카우걸(?) 복장을 선택할 수 있게 될 것이다. 이 상태에서 아래의 조건을 만족시키면 숨겨진 웨스턴 스테이지에서 대전할 수 있게 된다.

- 아케이드 모드에서 플레이 중에 난입되었을 때
- VS 모드의 최초 대전을 1P측에서 시작했을 때
- VS 모드에서 계속 승리해 나갔을 때


웨스턴 스테이지

엑스트라 콘피그!

우선 아래 표의 출현 조건을 만족시키면 옵션에 엑스트라 콘피그가 나타나게 된다.

엑스트라 콘피그는 6가지 설정을 변경할 수 있으며 조건은 A, B 둘 중 하나만 만족시키면 된다.



완벽 옵션!

항목	효과	출현 조건
파이팅 오더	아케이드 모드의 적 등장 순서 결정	A. 타임어택 모드를 5분 이하로 클리어
		B. 게임시간 40시간 초과
링 사이즈	링의 크기 설정	A. 아케이드(노멀) 모드 1회 클리어
		B. 게임시간 3시간 초과
데인저 존	데인저 존의 크기 설정	A. 아케이드 버스트 모드를 1회 클리어
		B. 게임시간 6시간 초과
데인저 대미지	데인저 존의 폭발 데미지 조절	A. 서바이벌 모드에서 100이상 승리
		B. 게임시간 10시간 초과
데인저 바운스	데인저 존의 바운드 높이 조절	A. 네임 엔트리에 'DOA' 입력
		B. 게임시간 20시간 초과
시스템 보이스	시스템 보이스를 카스미로 설정	A. 트레이딩 모드 제외 카스미의 사용 회수 100 초과
		B. 게임시간 80시간 초과

슈퍼 로봇대전F

폭주 초호기 조종 가능!

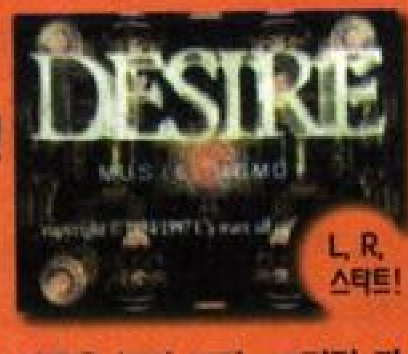
에바 초호기의 HP가 0이 되면 플레이어가 조종할 수 없는 폭주 상태가 된다. 이 폭주한 초호기의 HP가 0이 되면 보통 초호기로 다시 되돌아 간다. 그후 다시 초호기의 HP를 0으로 만들고 폭주시켜 보자. 그러면 폭주 상태의 초호기를 플레이어가 조종할 수 있게 된다.


폭주 초호기 조작 가능!

독자 금단의 비법

디자이어

사운드 테스트!



L, R, 스타트!

우선 새턴용 「디자이어」의 두번째 CD를 플레이한 상태에서 L, R, 스타트 버튼을 눌러 보자. 그러면 디자이어의 BGM을 감상할 수 있다. 그리고 디스크2의 오프닝이 흐를 때 X, A, R을 누르면서 스타트를 누르면 CG를 감상할 수 있다.

조상래 / 부산시 연제구 연산6동 2129-31

전일본 프로 레슬링

하이퍼 바바 1호, 2호 등장!

1P 모드를 한번 클리어한 레슬러로 다시 플레이하면 3관전 이외의 시합에서 랜덤으로 하이퍼 바바 1호가 등장한다. 1호에게 또 이기면 하이퍼 바바 2호가 랜덤으로 등장하게 된다. 하이퍼 바바 2호와 시합을 마치고 VS 모드의 레슬러 선택 화면에서 바바에 커서를 맞추고 L을 누르면서 바바를 선택하면 하이퍼 바바 1호, R을 누르면서 결정하면 하이퍼 바바 2호를 사용할 수 있다.


하이퍼 2!

스트리트 파이터 콜렉션

등장 캐릭터 순서 변경!

「제로2 대쉬」의 서바이벌 모드에서 캐릭터 선택시에 L이나 R을 누르면서 결정해 보자. 그러면 대전 순서가 바뀌게 된다. 대전 순서는 보통 형태를 포함 3가지.


대전 순서 변경

모집중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 범경B/D 5층

게임챔프 SS비법 담당자 앞

SPU 동아리 소식



안녕하세요? 챔프를 사랑하시는 새턴 유저 여러분! 새턴동 부시삽 장경희입니다. 지난달에는 시삽님의 부득이한 사정으로 새턴동 소식이 실리지 못했습니다. 한달동안 새턴동을 염려해 주시고 걱정하셨으리라 믿습니다. 이제 어느덧 겨울 방학 시즌이 다가왔습니다. 새턴도 3번째 연말을 맞이하게 되었군요. 매년 그랬지만 이번 연말은 유난히 기대작이 많은 것같습니다. 이제 새턴유저들이 할 일은 집에서 이불 뒤집어 쓰고 따뜻한 방바닥에 배깔고 게임하는 일밖에 안남았군요. 그렇다고 너무 게임만 하지마시고 적절한 운동도 하시면서 연말을 행복하게 보내시기 바랍니다!

새턴동 토론장

이번달에는 회원들께서 매주 토요일 10시마다 하는 정팅이 너무 무책임하다는 의견들이 많아 새턴동 토론장에서 정팅지기를 뽑기로 했습니다. 정팅지기는 매주 토요일마다 정팅을 잘 치뤄야 한다는 막중한 임무가 있음에도 불구하고 많은 후보자들이 입후보했지만 '김승규'님께서 회원들의 열화와 같은 성원으로 정팅지기에 뽑히셨습니다. 이제부터 저희 새턴동 정팅은 김승규님께서 책임집니다. 부디 많이많이 정팅에 참여해 주세요!

SPU 매니아 추천 게임

이 코너는 SPU 회원님들이 직접 게임을 해보고 좋은 게임을 추천하는 코너입니다. 따라서 안심하시고 믿으셔도 됩니다. 챔프 독자 여러분들이 게임을 구입하실 때 조금이나마 도움이 되셨으면 합니다.

■ 제목 : 전일본프로레슬링
■ 올린이 : leynos2(김승범)

이 게임은 세가에서 만든 레슬링 게임입니다. 등장 인물은 16명 정도이고 버파의 울프와 제프리가 등장합니다. 게임의 모든 동작은 모션 캡처로 만들어져 있습니다. 오프닝에도 찍는 장면이 나옵니다. 그 때문에 동작은 매우 다채롭고 부드럽습니다.
게임의 그래픽은 메가믹스 그래픽같이 저해상도입니다. 그리고 링 뒤의 관중도 2D 사진을 한장 붙여 놓은 방식입니다. 이것을 보고 있으면 DOA의 고해상도가 그리워지더군요. 그래도 하다보면 괜찮아집니다. 이 게임의 특징이라면 피쳐링 모드가 있다는 것입니다. 피쳐(FEATURE) 즉 '배우를 주연시키다'라는 의미처럼 자신이 캐릭터를 만들어 성장시키는 모드입니다. 자신이 캐릭터의 링네임, 이름, 연령, 특기 운동, 그리고 컴퓨터가 물어 보는 8문제를 답하면 신인 선수가 만들어집니다. 이 선수를 대회에 참가시켜서 우승시키는 것이 목표입니다.





처음에는 기본 기술밖에 없지만 경기 중에 획득한 포인트를 한 대회가 끝난 후 배분시켜 새 기술을 얻을 수 있습니다. 이 모드의 재미있는 점은 대미지에 신경써야 한다는 것입니다. 게임 중에 큰 기술을 당하면 신체 6부위 중에 충격을 받은 부분의 X레이 사진같은 것이 나오면서 부상 정도를 알려줍니다.
대미지량은 계속 이어집니다. 대회가 끝나도 완전히 회복되는 것이 아니고 일부만이 치료됩니다. 만약 100 퍼센트가 되면 상처 부위를 감싸고 뒹굽니다. 그 후 시합 중에 다시 같은 부위를 공격받으면 역시 몸부림칩니다. 아마도 체력 소모가 심해지고 힘이 약해지는 듯한데 제가 매뉴얼이 없는 관계로 자세히는 모르겠습니다. 그리고 대회 사이마다 스포츠 기사가 나옵니다. 케이스 뒤를 보니 동경스포츠 신문사가 협력을 했다는데 그 회사의 신문 방식인 것 같습니다. 저도 아직 엔딩을 못 보아서 끝이 어떻게 될지는 모르겠습니다.
―중략―
전체적으로 볼 때 잘 만든 게임입니다. 우리나라에서 레슬링이 인기가 없기 때문인지 그리 널리 알려지지는 않았지만 게임 자체만으로는 굉장히 잘 되었습니다. 레슬링에 흥미가 있으신 분은 해보셔도 좋을 듯합니다. 나오는 선수가 일본 레슬링 선수라는 것이 약간 거부감이 있지만 울프와 제프리도 있으니 괜찮습니다. 난잡하고 못 쓴 글이지만 참고 여기까지 읽어 주신 분들께 감사합니다. 그럼 이만.

■ 제목 : 데드 오어 얼라이브
■ 올린이 : pkjgjn(박종준)

안녕하세요. 섹시킹입니다. 오프닝은 상당히 만족할만한 수준입니다. 처음에 레이가 무대에서 춤을 열심히 추고 기타 등러리 캐릭터들이 등장한 후 멀리서 예쁜



가슴이(?)가 약간의 안개에 둘러싸여 쓸쓸한 표정을 짓고 있더군요. 정말 이쁩니다. 오프닝이 끝날 때 한번더 나오는데 가스미짱이 위옷을 훌라당 벗고 있네요.
본격적으로 게임을 시작했는데 역시 가슴이로 했죠. 이 겜의 주인공이 잔리라고 생각하시는 분이 계시는데 주인공은 가슴이입니다. 오프닝에 가슴이의 모습에 제일 신경을 많이 쓴 것같고 끝날 때도 가슴이의 모델이 나옵니다. 아케이드 등장 순서도 가슴이가 젤 나중에 등장하고 트레이닝 모드의 상대 캐릭터도 기본 모델이 이애이구요. 이렇게 볼 때 주인공은 확실히 가슴이!!
그리고 겜화면은 정말 깨끗합니다. 버파2와 같은 고해상도. 캐릭터가 줄었다고 하던데 첨에 시작할 때까진 작게 나오다가 라운드가 시작되는 동시에 화면이 조금더 커집니다. 캐릭터 모델링은 라스트 브롱크스보다 조금 낫습니다. 그냥 보면 비슷할 거라 생각되지만 캐릭터의 관절부분이 아주 자연스럽게 연결되어 있고 쉐이딩까지 들어간 듯하더군요(실제 쉐이딩은 없지만 그렇게 보일 정도입니다).
그리고 가슴이로 앤딩을 보니까 교복입은 가슴이가 골라지더군요. 그토록 짧은 치마가 펄럭펄럭 거리네요. 보통땐 몰랐는데 교복입은 가슴이를 고르면 왠지 좀 더 뚱뚱해(?) 보입니다. 하지만 이렇게 섹시할 줄은… 움직일 때마다 교복 상의가 주체를 못하고 마구마구 움직여요. 이거 움직이는 것 만큼은 오락실하고 똑같습니다. 레이팡은 초월이식이군요. 확대 수술까지 한 것같고. 그런데도 전혀 느려짐이 없는 걸 보면 대단합니다.
그러고보니 얘기가 너무 이상한 쪽으로 흐른 것같군요. 본격적으로 겜 이야기를 하면 조작감은 오락실보다 훨씬 좋아졌습니다. 물흐르듯 부드럽게 움직이지만 왠지 박력이 떨어지던 부분을 새턴판에선 상당히 보강했군요. 타격감도 좋아졌고 무엇보다 캐릭터 보이스가 박력을 더해줍니다. 국내판(ARC)에서 짤렸던 캐릭터 음성과 대사를 듣는 것도 괜찮네요. 예상외로 레이팡의 목소리가 예쁘고 카스미 목소리는 상당히 귀엽군요. 사운드도 경쾌한 편이고 특히 엔딩에 나오는 사운드는 정말 장엄하고 듣기가 좋습니다. 이식도도 상당한데다 유저들은 위한 서비스 요소도 아주 충실하게 이식해 준 것에 대해 테크모 스탭들에게 박수를 보냅니다.
그리고 아직 해보지 않은 분께는 적극 추천합니다. 격투 게임을 못하더라도 기술이나 연속기가 어렵지 않기 때문에 쉽게 접하실 수 있을 겁니다.

KDS새턴 발매 기념 특별 앙케이트

정부의 일본 게임 억제 정책, 시장의 유통 불안정등 많은 악제 속에 시달렸던 비디오 게임계에 호기의 소식이 들려오고 있습니다.
특히 KDS에서는 매월 3~4개의 소프트웨어를 지속적으로 국내 공급하며, 하드웨어 또한 저가 공급을 펼 구상에 있습니다.
이에 KDS는 국내 비디오 게임 시장 활성화를 위한 특별 앙케이트를 실시하고자 합니다.
정성껏 작성해 주신 분께는 추첨에 의해 상품을 드립니다.

자르는 선

풀칠하는 곳

봉함엽서

보내는 사람

이름: 생년월일:

주소:

전화:

직업: 학교/직장(구체적으로)

□□□-□□□



이곳에
우표를 붙이세요

받는 곳

GAME CHAMP

서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
(주)제우미디어 월간 게임챔프 편집부 앞
☎3142-6845 FAX 3142-6820

1 2 1 - 1 6 0

1. 새턴 하드웨어의 가장 적절한 가격은 얼마라고 생각하십니까?
   1) 22만원~25만원 2) 26만원~30만원
   3) 31만원~35만원 4) 35만원이상

2. 타기종 게임기와 비교해 볼 때 새턴만의 장점이라면 무엇입니까?
   1) 재미있는 소프트웨어가 많다. 2) 하드웨어의 고장이 적다.
   3) 한글화 소프트웨어가 많다. 4) 이미지가 마음에 든다.

3. 국내 기업이 새턴을 판매한다면 가장 중요시 해야 할 항목은 어느 것이라고 생각하십니까?
   1) 다양한 소프트웨어(한글화)유통 2) A/S
   3) 하드웨어와 소프트웨어의 저렴한 가격
   4) 기타 ( )

4. 새턴 소프트웨어나 하드웨어를 가장 구입하기 편리한 곳은 어디라고 생각하십니까?
   1) 용산 게임 전문점 2) 동네 게임 전문점
   3) 백화점
   4) 기타 ( )

5. 게임을 살 때 용산을 찾는다면 그 이유는 무엇입니까?
   1) 물건이 빨리 들어온다. 2) 가격이 싸다.
   3) 소프트웨어 전문점이 한 곳에 모여 있어 편리하다.
   4)기타 ( )

6. 현재 제일 사고 싶은 게임 소프트웨어는 무엇입니까?
   ( )

7. 새턴 소프트웨어(한글 컴버전등)가 국내 발매될 때 가장 적당한 가격은 얼마라고 생각하십니까?
   1) 4만5천원~5만원 2) 5만원~5만5천원
   3) 5만5천원~6만원 4) 6만원~6만5천원
   5) 기타 (원)



KDS새턴 발매 기념 특별 앙케이트 상품

상품 : KDS 새턴 3명
새턴 소프트웨어 (최신작) 20명
PC 소프트웨어 (최신작) 30명

마감 : 1998년 1월 10일
발표 : THE GAMER (더게이머) 2월호

자르는 선

풀칠하는 곳

8. PS 게임 중 새턴으로 컨버전되길 바라는 게임이 있다면 무엇입니까?
1) 파이널 판타지7　　2) 철권2
3) 타임 크라이시스　　4) 사가 프론티어
5) 프런트미션2
6) 기타 (　　　　　　　　)

9.우리나라 PC 게임 중 새턴으로 컨버전했으면 하는 소프트웨어가 있다면 무엇입니까?
1) 디어사이드3　　2) 스톤엑스
3) 창세기전2　　4) 대항해시대3
5) 기타 (　　　　　　　　)

10. 한글화 소프트웨어를 구입하신 적이 있으십니까?
있으시다면 구입 동기는 무엇입니까?
1) 한글화라서 게임을 하기 쉽고 친근감이 있다.
2) 국내 기업이 발매한 제품이라서 꼭 정품을 구입하고 싶었다.
3) 일본어를 잘 몰라 게임하기가 답답하다.
4) 기타 (　　　　　　　　)

11. 대작 RPG가 한글로 컨버전 될 때 보통 6개월 이상의 시간이 필요하다고 합니다. 그러면 대작 RPG의 경우 한글화한다면 6개월의 시간이 지난 후에라도 구입하시겠습니까?
1) 일본어판도 사고, 한글화판도 산다.
2) 일본어판은 복사판을 구입하고 기다렸다가 한글판은 정품을 산다.
3) 일본어판만 산다.
4) 기다렸다가 한글화판을 산다.
5) 기타 (　　　　　　　　)

12. 한글화 새턴 소프트웨어의 구매에 있어 가장 어려운 점은 무엇이라고 생각하십니까?
1) 일본 소프트웨어에 비해 발매가 너무 느리다.
2) 가격이 비싸다.
3) 판매하는 소프트웨어 전문점이 적다.
4) 홍보가 부진하다.
5) 기타 (　　　　　　　　)



13. 새턴이 국내 정식 발매될 때 동시 발매 되었으면 하는 게임 소프트웨어는 무엇입니까?
(　　　　　　　　)

14. 이미 발매된 새턴 소프트웨어 중 현재도 즐기고 있지만 앞으로도 계속 즐길 수 있다고 생각하는 명작이 있다면 무엇입니까?
1) 버철 파이터 시리즈　　2) 버철 캅 시리즈
3) 팬저 드래곤 시리즈　　4) 로봇 대전 시리즈
5) 기타 (　　　　　　　　)

15. 한국에서 정식 발매되지 않은 새턴 소프트웨어 중 발매를 희망하는 소프트웨어가 있다면 무엇입니까?
(　　　　　　　　)

16. 새턴을 처음 구입한다면 이미 발매된 소프트웨어 중 소장용으로 어떤 게임을 구입하시겠습니까?
(　　　　　　　　)

17. 새턴이 발매될 때 선물 이벤트를 실시한다면 어떤 기념품을 받고 싶습니까?
1) 캐릭터 열쇠고리　　2) 대형 브로마이드
3) 캐릭터 문구용품
4) 기타 (　　　　　　　　)

18. 그동안 보아왔던 게임지(일본등 해외 게임지 포함)의 광고 중 가장 기억에 남는 것이 있다면 무엇입니까?
(　　　　　　　　)

19. 새턴 기념으로 이벤트를 실시한다면 어느 것이 좋겠습니까?
1) 게임 경진대회　　2) 할인 판매
3) 게임 제작자 초청 강연회　　4) 게임 시연회
5) 기타(　　　　　　　　)

20. 새턴 주변기기 중 가장 가지고 싶은 것이 있다면 무엇입니까?
(　　　　　　　　)



SS반

이달의 탈락생

이동원/ 대구시 북구 침산3동 성락맨션 102-701
경 민/ 인천시 남구 주안1동 170-9
정용수/ 강원도 삼척시 남양동 13-2
정성두/ 서울시 강동구 성내동 121 주공APT 311-306



안녕하세요? SS 담당자 이인분입니다. 수능에 기말고사를 치르느라 얼마나 고생하셨습니까? 하지만 얼마 후면 겨울방학에 접어 들어 본격적인 게이머의 계절이 돌아 옵니다. 대작 게임도 많이 발매되고 시간도 여유가 있는 만큼 오랜만에 즐거운 시간 되시기 바랍니다.



그림 : 박태현 / 서울시 강동구 명일1동 351-4

송만재 / 대구시 수성구 지산동 화성 APT 107-1301

안녕하세요? 전 「슬레이어즈」를 무척 좋아합니다. 그래서 아끼던 KOF를 내놓고 슬레이어즈로 바꾸었습니다. '드래곤 슬레이브' 등 기술을 사용할 때마다 정말 즐거웠습니다. 게임챔프 9월호 슬레이어즈 공략을 옆에 놓고 시간가는 줄 모르고 하고 있는데 느닷없이 저의 어머니 출현 "삑삑 규칙위반! 1시간을 넘기다니"하시며 새턴을 압수해 가셨습니다.

그후 아버님이 들어오시더니 "만재야 우리 엄마 오시기 전에 사무라이 한판하자". 그래서 그동안 갈고 닦은 실력을 펼치려고 하는 순간 다시 어머님 등장! 결국 부자가 같이 벌을 서게 되었습니다. 아! 전 이제 어떻게 삽니까? 그리고 KOF'97은 언제쯤 나올 예정인가요? 가르쳐 주세요.

재미있는 사연이네요. 그리고 게임을 즐기실 줄 아는 아버님을 두어서 정말 좋겠어요. 저도 이다음에 아버지가 되면 아이들과 같이 게임을 해야지 하는 생각을 하곤 했습니다. 하지만 아무래도 1시간이라는 어머님의 규칙은 지켜 드려야겠지요. 게임만으로 시간을 보낼 수는 없는 나이이니까요. 그리고 새턴용 「KOF'97」은 내년 봄 정도에 나온다고 하더군요. 아직 많이 남았죠. 하지만 격투 액션을 좋아한다면 몇일 전에 나온 「X맨VS스트리트파이터」를 한 번 해보세요. 그럼.

손민섭 / 경남 창원시 반지동 대동 APT 109-1306

안녕하세요. 저는 지금 엄청 열받았습니다. 왜나구요. 얼마전 저는 친구와 함께 SS를 개조시키고 DOA 복사CD를 한장 구입했습니다. 그리고 약 일주일 후에 새턴이 도착해서 바로 카스미의 커스툼과 티나, 레이팡의 커스툼을 보았습니다. 그때까지 사실 저는 랭킹에 관심이 없었습니다. 그런데 친구가 자기의 새턴을 가지고 오더니 저보다 기록이 좋다며(친구 기록은 1분 21초) 저를 깔보더군요. 그래서 전 너무 화가 나서 친구 새턴을 주먹으로 그냥 내리쳤습니다. 그러자 친구 새턴이 맛이 가더군요. 그래서 전 어쩔 수 없이 제 새턴을 주고 말았답니다. 흐흐흑 아으 어머니~~. P.S : 지난호 부록은 너무 감사합니다.

정말 민섭군의 필살기는 매우 뛰어나군요. 탱크 주의 게임기 '새턴'을 맛가게 할 정도면.. 하지만 정말 아깝겠네요. 한번의 실수로 자기의 소중한 게임기를 내주어야 하다니 보통 친구들에게 빌려 주기도 꺼려 할텐데, 그러게 옛말에 '忍' 자 세번이면 사람도 살린다는 말이 있지요. 민섭군은 아무래도 다혈질적인 성격인 것같은데 앞으로 참는 법을 조금 배워야 할 것같아요. 바로 그것이 어른이 되는 길이겠죠?

노귀현 / 서울시 강북구 수유3동 165-7

안녕하시나요. 저는 몇일전 '택틱스 오거'의 평균 레벨을 '99'로 만드는 대기록을 작성한 귀현입니다. 그런데 하루는 저희집 강아지가 전원을 밟고 지나가는 엽기적인 사건이 일어 났습니다. 저는 너무나 화가나 패드를 집어 던졌습니다. 다시 마음을 가라앉히고 게임을 시작했으나 패드가 움직이지 않았습니다. 저는 마지막 방법으로 패드를 분해해 차근차근 다시 조립해 보았습니다. 그런데 이전보다 버튼의 누르는 감도 좋아진 것입니다. 성공했다는 자신감에 불타오른 나는 버튼 2개가 고장난 조이스틱을 한번 쳐다 보았습니다. 그러나 "조이스틱에 맞는 드라이버가 없어!"

패드를 집어 던진다는 것은 조금씩 매니어가 되어 간다는 증거이기도 합니다. 하지만 게이머로서 결코 바람직한 자세는 아니라고 봅니다.
일단 다시 고칠 수 있었다니 저 역시 기쁘구요. 다시는 패드를 던지는 일은 없었으면 합니다. 패드 가격도 만만치 않으니까요.
그리고 조이스틱까지 고쳤으면 더욱 기뻤을텐데 아쉽구요. 하루빨리 조이스틱에 맞는 드라이버를 구해 고칠 수 있기를 바랍니다. 또한 이 기회에 조금 더 공부해서 그동안 조금 이상했던 친구들의 스틱이나 패드도 조금 손봐 주면 어떨까요?

박태현 / 서울시 강동구 명일1동 351-4

SS 막내둥이의 눈물적시는 사연입니다. 한달전 경제불황을 극복하고 중고지만 큰맘먹고 삼성 새턴을 구입했습니다. 에반겔리온의 열광적인 팬이었던 저는 다시 아르바이트를 해서 돈을 모아 「에반겔리온 2nd」를 구입했죠. 눈썹을 휘날리며 집으로 뛰어 오면서 오직 SS 생각뿐이었습니다. 그리고 집에 와서 감격의 눈물을 뚝뚝 흘리며 데모 화면을 감상하고 게임을 시작하기 위해 조이스틱을 움켜 쥐었습니다. 그러나 비명을 지를 수밖에 없는 사건이 터진 것입니다. 겐도의 반복되는 말과 재수없게 웃음짓는 화면에서 게임기가 멈춰 버린 것입니다. 몇번이구 지겨운 로딩을 반복해 봤지만 겐도의 재수없는 웃음뿐 더 이상은 플레이가 되지 않았습니다. 게임을 시작도 해보지 못한 채 멍하니 하늘만 바라보고 있는 제 기분! 너무나 처참한 중고의 현실이었습니다.

우선 제가 알기로는 삼성 새턴에서는 일본 게임 CD가 잘 안돌아 간다고 알고 있거든요. 그래서 일부 삼성새턴 유저들은 컨버터를 같이 사용하거나 일명 칩(?)들을 달기도 하죠. 우선 태현군의 새턴이 일본 새턴CD도 돌아가게 개조를 한 것인지 알아 보는 것이 좋겠네요. 아마도 제가 보기에는 중고라서 그런 현상이 나타나는 것이 아니라 컨버터나 칩(?)을 달지 않아서 그런 것같으니까요. 그리고 컨버터를 같이 사용했는데도 그런 현상이 발생한다면 빨리 게임기 가게로 가져가서 수리하시기 바랍니다

이종원 / 서울시 관악구 신림 9동 현대 APT 102-807

안녕하십니까? 저는 얼마전 백상협이라는 제 친구와 다툰 적이 있습니다. 일단 대충의 줄거리를 들어 보시죠.
나 : 이야~ 프론트미션2가 너무 재미있는 거 있지~
친구 : 헹! 그깟 프론트미션2. 슈퍼 로봇대전F가 훨 재밌다!
나 : 재밌으면 뭐해. 그래픽이 유아틱한데. 그리고 너도 웬만하면 PS로 바꿔라. SS는 이제 그랜디아 밖에 더있냐? 그리고 요즘 누가 너처럼 CD 1장 가지고 오락을 해! 정말 같이 놀기 싫다!
친구 : 윽~ 너 정말!!
그후 친구는 화가 났는지 절 아는 체도 하지 않아요. 그래서 이 자리를 빌어 사과하려고 합니다. 좀 도와 주세요. "백꾸루!! 내가 미안하다"

재미있는 사연이군요. 누구나 게임을 하다 종종 친구와 싸우기도 하죠. 하지만 먼저 사과한다는 것이 매우 중요하다고 생각합니다. 그리고 게임이라는 것은 각자 취향이 다르기 때문에 어떤 게임이 더 좋고 어떤 게임이 떨어진다는 식의 표현은 가급적 말할 필요가 없습니다. 다만 자기가 좋아서 플레이하면 그만이니까요. 아무튼 저 역시 두사람이 앞으로도 좋은 친구 관계를 유지할 수 있도록 빌어 줄게요. 그리고 앞으로도 자꾸 SS반 아이들을 놀리면 언젠가 '카게' 자객을 만날 지도 모르니 조심하세요.

출 석 표

16번 김도영　17번 김선구　18번 노귀현
19번 박태현　20번 이종원

이인분의 챔프학년 SS반 응모요령

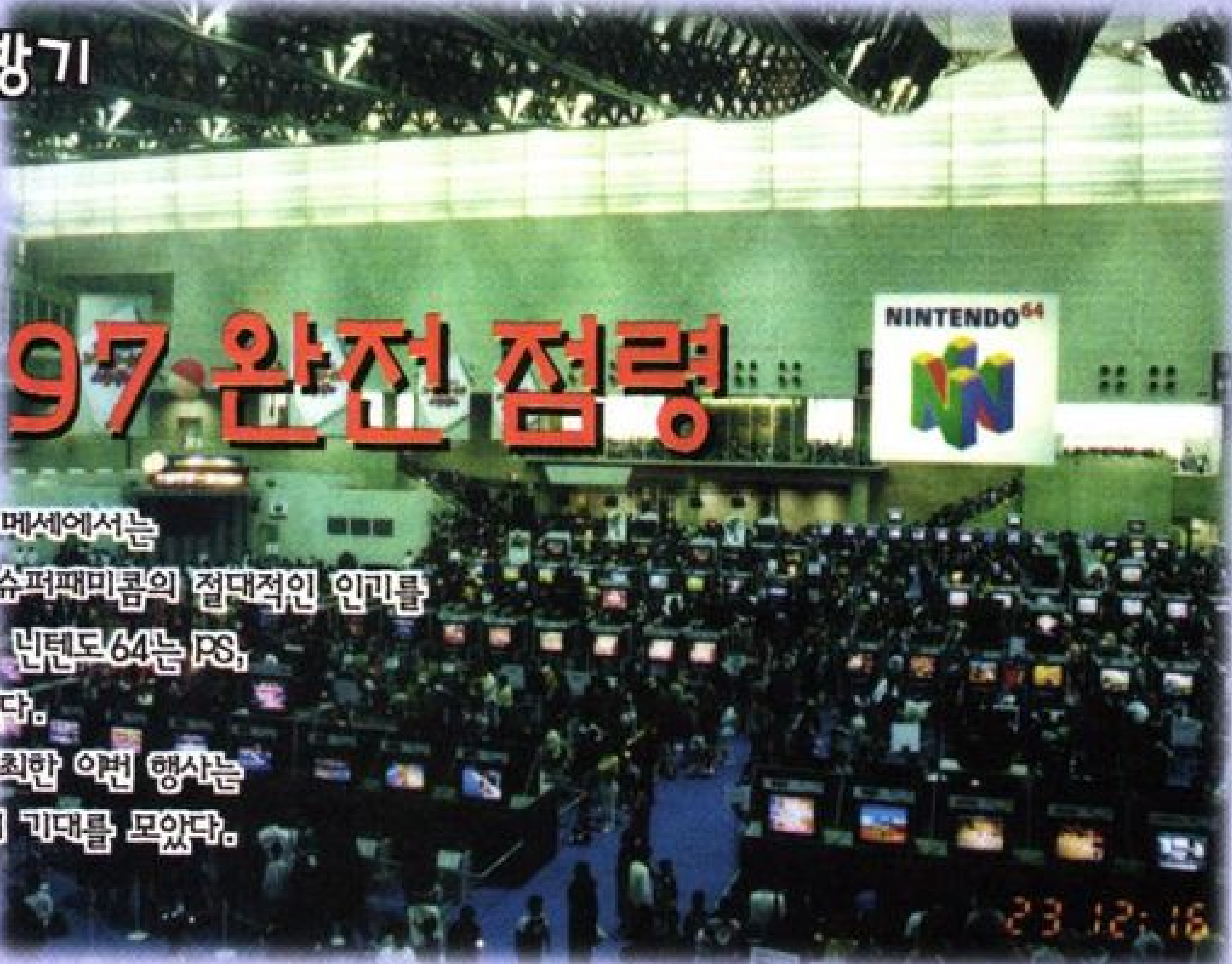
기종별로 사연을 보내주시면 챔프 명인들과 즐거운 시간을 보낼 수 있습니다. 뽑히신 분들은 챔프학교 SS반의 출석부에서 번호를 부여받게 되며 6개월마다 행해지는 챔프학년 졸업식에서 졸업장을 받으실 수 있습니다. 물론 사연이 채택되신 분께는 1000점을 드립니다.

보내실 곳
서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층
게임챔프 챔프학년 SS반 앞 우 121-160

마감일
매월 20일까지

닌텐도 스페이스 월드 '97 탐방기

포켓 몬스터, 스페이스 월드 '97 완전 점령



지난 11월 22일부터 23일까지 이틀에 걸쳐 일본 마쿠하리 메세에서는 닌텐도 스페이스 월드 '97이 개최 되었다. 과거 패밀리와 슈퍼패미콤의 절대적인 인기를 등에 업고 1인 천하를 구축했던 닌텐도. 하지만 후속기종인 닌텐도64는 PS, SS의 기세에 눌려 아직 활발한 모습을 보여주지 못하고 있다. 이러한 닌텐도가 초심회를 폐지하고 심기일전해서 다시 개최한 이번 행사는 닌텐도의 장래를 가늠하는 기회가 될 것이라 많은 사람들의 기대를 모았다. 챔프는 추운 날씨에 그 열기의 현장에 찾아가 보았다.

포켓몬스터와 초등학생이 물결을 이룬 스페이스 월드'97

11월 23일 마쿠하리 메세로 가는 JR열차 안은 많은 사람들로 붐비고 있었다. 그런데 일반적인 게임쇼의 주 관람객이 중.고등학생인데 비해 상당수의 사람들이 어린애를 대동하고 있다는 것이 이색적이었다. (필자의 생각으로는 연휴를 맞아 자식들의 성화에 못이겨 부모들이 같이 따라나선 것이 아니면 부모들로서도 연휴에 다른 돈드는 곳을 찾는 것보다 돈이 안드는 이곳이 훨씬 좋았을 것이라고 생각에서 온 것이 아닐까?) 스페이스 월드 '97이 개최되고 있는 마쿠하리 메세 신관은 부모를 대동한 초등학생들로 온통 둘러 싸여 있었다. 현재 상대적으로 열세인 닌텐도가 여는 이벤트인 만큼 이러한 반응은 솔직히 약간 의외였다. 아무래도 최근 일본 어린이들 사이에서 절대적인 인기를 끌고 있는 포켓 몬스터의 힘이 큰 것처럼 보였다.


행사가 열린 마쿠하리 메세 신관

N64용 신작 타이틀 의외의 부진

전시장 안의 비중은 N64와 미니컴보이, 그리고 각종 이벤트 존이 각각 1/3정도씩을 점하고 있었다. 우선 둘러본 것이 모두의 관심사인 N64 코너. 새로운 도약을 보여줄 만한 충격적인 소프트의 발표가 기대됐지만 상상외로 기대되는 신작이 눈에 띄지 않았다. 그 때문인지 관중들의 관심을 끄는데는 실패했다고 보아도 과언이 아니었다. 중점적으로 소개한 소프트는 「젤다의 전설」과 「요시 스토리」, 「N64용 타마고치」정도였고 그 밖의 소프트는 사실 들러리라는 느낌이 강했다. 「젤다의 전설」의 경우 3명의 보스와의 전투, 대화 신, 던전 신, 필드 신 등을 선택해서 플레이할 수 있는 버전이 출시되었는데 닌텐도 간판 소프트로서의 모습을 보여주기에는 미흡했다. 그러나 거대 보스들의 박력있는 액션 신만은 관람객들의 탄성을 자아내기도 했다.


기대를 모은 N64용 타마고치


슈퍼로봇들의 격투게임 「슈퍼 로봇 스피리츠」

또「요시 스토리」는 N64 2D그래픽의 진수를 보여주면서 많은 눈길을 끌었다. 하지만 이러한 닌텐도의 작품을 제외하고는 그밖의 서드파티들이 발표한 작품 중에는 그다지 눈에 띄는 작품이 없었다. 닌텐도의 게임을 제외하고 인기를 끈 타이틀은 타마고치정도였다는 것이 솔직한 감상. 기대를 끌었던 「슈퍼 로봇 스피리츠」는 마치 일반 레슬링 게임에 로봇들을 등장시킨 듯한 느낌을 주어서 캐릭터를 살리는 데에는 실패한 느낌이었고 허드슨의 「듀얼 히어로즈」나 코나미의 「G.A.S.P」 등도 버파나 철권에 비해 훨씬 뒤떨어지는 정도로밖에는 보이지 않았다. 그 밖에도 「에어로 게이지」, 「엘테일」, 「패미스타64」, 「NBA바스켓볼」, 「스노보드 키즈」 등이 약간 눈길을 끌었지만 강렬한 인상을 심어주기에는 역부족이었다.

PS에게는 역부족 인상 준 64DD

닌텐도가 궁극의 N64라고 떠들면서 큰 기대를 걸고 있는 64DD. 하지만 이번 전시회에서 새로운 모습을 보여줄 것이라는 기대와는 달리


64용 포켓몬스터 시동


픽처메이커를 이용한 화면 합성

그에 따른 획기적인 신작 소프트가 눈에 띄지 않았다. 일단 중점을 두어 선전한 작품은 「마리오 아티스트 시리즈」. 이 시리즈는 탤런트 메이커, 픽처 메이커, 폴리곤 메이커로 나뉘어지는데 모두가 워크스테이션의 각종 기능을 단순화, 특화시킨 것들이었다. 「마리오 페인트」의 확장판이라고나 할까? 하지만 요즘처럼 고성능 PC가 많이 보급된 시대에 어느정도의 사람들이 그 소프트들을 즐기기 위해 64DD를 구입할 것이냐에 대해서는 의문을 감출 수 없었다. 아무리 자신이 창조해 낸 캐릭터로 간단한 게임을 즐길 수 있다고 해서 어린애들이 64DD를 살 것인지… 그 밖에도 미니컴보이 팩과 N64를 연결하는 장비인 64GB팩을 이용해서 64DD와 연결해 즐기는 게임인 「포켓몬스타디움」과 「포케몬스냅」의 경우 64DD의 특성을 살린 게임성을 가졌다고 보기는 힘들었다.

인기 식지않는 포켓몬스터

이번 스페이스 월드의 주역은 누가 뭐라해도 「포켓 몬스터」였다. 미니컴보이를 SFC의 보급대수를 넘어선 최고의 게임기로 만든 주역인 「포켓 몬스터」의 위력은 전 대회장을 뒤집어 놓는데 충분했다. 「포켓 몬스터」의 주역인 피카츄는 닌텐도의 새로운 마스코트로 완전히 자리잡은 느낌을 받았다. 총 5개로 이루어진 이벤트 중 3개가 「포켓 몬스터」 관련 이벤트였고 나머지 2개에서도 「포켓 몬스터」가 등장할 정도였으니까 더 말할 필요가 없을 것이다. 새로 발표된 「포켓 몬스터 금, 은」의 체험 플레이 코너는 썰렁했던 N64코너와는 달리 많은 사람들로 들끓었다. 그리고 디지털 카메라와 미니컴보이를 결합시킨 「포켓 카메라」도 많은 사람들의 인기를 끈 아이템이었다. 또 이들 관련 상품 코너도 발디딜 틈이 없을 정도의 인기를 끌었다.


○미니컴보이에 연결하는 간이 디지털 카메라의 전시품

○전용무대도 준비되어 있었다




○썰렁한 N64쪽과 비교되는 미니컴보이 코너

지지리의 스페이스 월드 감상 및 98년 전망

닌텐도, 98년 봄 시장에 총력 기울일 듯

이번 스페이스 월드의 가장 큰 특징은 「요시 스토리」를 제외하고는 연말 시장을 겨냥한 소프트가 거의 없었다는 점이다. 그것은 전 기종을 통틀어서 공통적인 것인데 아무래도 닌텐도는 올겨울의 N64 점유율 확대를 포기한 것이 아닐지. 일단 미니컴보이에 비해 N64가 대회장에서 차지한 비율이 너무 적었다. 이는 특별한 대작이 없는데다가 초대작 젤다의 전설이 내년으로 연기된 것이 가장 큰 이유라고 보는데 올 겨울 시장은 그냥 요시만을 내세워 어느 정도만 팔아먹고 잘나가고 있는 미니컴보이에 여력을 집중하자는 것으로 생각된다. 그런 뒤 내년 3월 「포켓 몬스터 금, 은」이 나오고 여세를 몰아 4월에 「젤다의 전설」을 발매해서 닌텐도의 열풍을 부른다…. 하지만 그런 안이한 생각이 과연 N64를 올바른 방향으로 이끌어 갈 것인지는 의문이 남는다. 아무리 「포켓 몬스터」가 선풍적 인기라고 해도 그것만 가지고는 거의 한계에 다다랐다고 보여지는데… 과연 「포켓 몬스터」가 나와서 아이들이 좋아한다고 부모들이 N64와 64DD를 사줄 것인가에 대해서도 여전히 의문이 남는다. 그리고 아무리 게임 만들기가 힘들다고해도 발매 후 1년 반이 지나도록 쓸만한 RPG가 안나온다는 것은 정말 심각한 문제다. 이번 전시회에 출품된 작품이 거의 없는 것으로 보아 내년 중반까지 참신한 작품의 등장을 기대하기는 힘들고 만약 그렇게 된다면 과연 내년에 등장하리라 예상되는 SS의 후속 기종과의 싸움에서 승리할 수 있을 것인지는 의문이 남는다. 그리고 닌텐도는 앞으로 서드파티들의 개발 수준을 높이는데 총력을 기울여야 한다는 것을 다시 한번 느끼게 해 주었다. 만약 닌텐도가 자사 게임의 판매를 늘리기 위해 중요 마이크로 코드를 독식하고 있다는 것이 사실이라면 그것은 아마도 자신의 목을 조이는 결과가 될 것이다.

이달의 주목 라인업

드래곤 퀘스트 몬스터즈



125p

FF를 능가하는 에닉스의 최고의 RPG 드래곤 퀘스트가 드디어 미니컴보이로 발매된다. 주인공은 DQ6에서 활약했던 테리. 테리는 이상한 몬스터에게 이끌려 전혀 새로운 세계에서의 모험을 펼친다.

요시 스토리


126p

닌텐도64의 깔끔한 2D그래픽의 성능을 유감없이 보여줄 SFC용 요시 아일랜드의 후속작 요시 스토리. 발매를 얼마 남겨주지 않은 상황에서 더욱 완성도 높은 화면 사진이 공개됐다.

하이퍼 올림픽 인 나가노64


129p

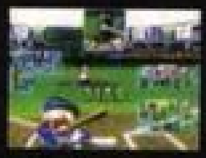
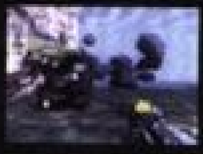
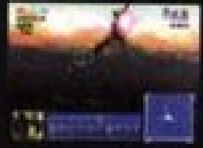
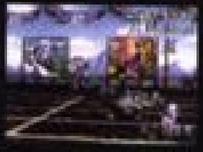
플레이어가 올림픽 선수가 되어 나가노 동계 올림픽에 참가한다. 각각의 경기와 종목에 따른 조작을 익히는 것이 필수.

N64 송년 기획

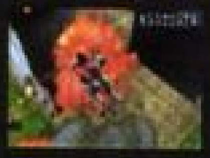
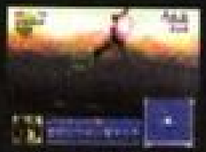
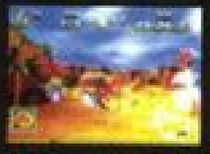
'97 인기 게임 결산

이번호에서는 97년 한 해를 정리하는 '인기 게임 결산'이라는 코너를 마련했다. 그러나 모두 알다시피 N64는 96년 중반쯤에 발매된 이래 「슈퍼마리오 64」와 「파일럿 윙즈」가 동시 발매되고 한동안 이렇다할 소프트웨어가 나오지 않았다. 소프트웨어 부족의 시련을 겪고 있는 N64인데 여기에서는 N64외에도 GB, SFC 등 일본 현지와 한국에서의 인기 소프트웨어를 각 월별로 점검해 본다.

일본

	1월	포켓몬스터적, 녹(GB) 닌텐도/96년 2월 27일/RPG/3900엔
	2월	마리오카트64 닌텐도/RCG/96년 12월 14일/9800엔
	3월	실황 파워풀 프로야구4 코나미/SPG/97년 3월 14일/8900엔
	4월	시공전사 튜록 어클레임재팬/STG/97년 3월 28일/7800엔
	5월	스타폭스64 닌텐도/STG/97년 4월 27일/8700엔
	6월	GO! GO! 트러블 메이커즈 에닉스/ACT/97년 6월 27일/8900엔
	7월	멀티 레이싱 챔피온 쉽 이미지니어/RCG/97년 7월 18일/8900엔
	8월	힘내라 고에몽 코나미/ACT/97년 8월 7일/8900엔
	9월	골든 아이 007 코나미/STG/97년 8월 23일/6800엔
	10월	폭 봄버맨 허드슨/ACT/97년 9월 26일/6980엔
	11월	디디콩 레이싱 닌텐도/RCG/97년 11월 21일/6800엔

한국

	1월	드래곤 퀘스트Ⅲ(SFC) 에닉스/RPG/96년 12월 6일/8700엔
	2월	마리오카트64 닌텐도/RCG/96년 12월 14일/9800엔
	3월	실황 파워풀 프로야구4 코나미/SPG/97년 3월 14일/8900엔
	4월	블래스트 도저 닌텐도/ACT/97년 3월 21일/6800엔
	5월	스타폭스64 닌텐도/STG/97년 4월 27일/8700엔
	6월	스타워즈 : 제국의 그림자 닌텐도/STG/97년 6월 14일/7800엔
	7월	멀티 레이싱 챔피온 쉽 이미지니어/RCG/97년 7월 18일/8900엔
	8월	힘내라 고에몽 코나미/ACT/97년 8월 7일/8900엔
	9월	골든 아이 007 코나미/STG/97년 8월 23일/6800엔
	10월	폭 봄버맨 허드슨/ACT/97년 9월 26일/6980엔
	11월	디디콩 레이싱 닌텐도/RCG/97년 11월 21일/6800엔

InterView



인터뷰 : 현대 용산총판 정만선 사장

N64의 게임들은 다른 게임와 달리 폭력성을 배제시키고 오락성을 강화시킨 것이 대부분입니다. 특히 마리오 시리즈는 결코 어린이의 정서에 나쁜 영향을 주지 않습니다.

현재 국내에서 N64는 플스에 상당히 밀려 있기는 하지만 내년에 젤다의 전설 64를 비롯한 재미있는 게임들이 많이 출시되면 점차 나아질 것이라고 생각합니다. 이를 위해서 내년 1월경에 대대적인 이벤트를 구상하고 있습니다.

이 이벤트는 올 12월에 정식으로 출시될 디디콩 레이싱을 이용한 경진대회로 인기그룹이나 가수들을 초청하여 청백전을 개최하고 부상으로 수상자 3~4명을 20박 21일의 일정으로 호주 어학연수를 보내주는 계획을 구상중에 있습니다.

국내에서 N64는 월 평균 1500~2000대가량이 판매되고 있지만 이들 중 상당수가 불법적으로 유통된 것이기 때문에 정식으로 판매되는 것은 600~700대에 그치고 있습니다.

이러한 불법 유통을 조금이라도 막기 위해서 게임기 관련 도소매점에 매주 협조문을 보내고 있지만 큰 효과는 거두지 못하고 있습니다. 그러므로 열악한 게임기 시장 상황이 바뀌기 위해서는 일본어 밀수에 의한 불법 유통과 불법 복제 등이 근절되어야 한다고 생각합니다.

어린 테리와 무서운 몬스터의 RPG 만남

드래곤 퀘스트 몬스터즈

테리의 원더 랜드

새로운 타입의 「드래곤 퀘스트」가 탄생한다. 주인공이「Ⅳ」에서 등장했던 테리라는 점과 곳곳에 있는 몬스터를 자신의 동료로 삼는 점 등 충격적이고 재미있는 게임으로 등장할 듯하다. 그간 스퀘어 일색이었던 게임계에 에닉스 반격의 시초가 될지도 모르는 이 게임의 신정보를 감상하자.

■ 제작사: 에닉스 ■ 장 르: RPG ■ 발매일: 98년 3월 예정 ■ 발매가 : 4800엔



GB에 RPG 등장!



「드래곤 퀘스트4」에 등장했던 테리를 기억하는가. 상당한 검술가이며 미남형이었던 그가 이 「드래곤 퀘스트 몬스터즈」에서 주인공으로 등장한다. 다만 나이가 「드래곤 퀘스트4」에서보다 어리게 등장한다. 테리가 어린 시절에 경험한 이상한 모험을 그려가게 되는 것이다.

테리의 어릴적 과거 이야기

어느날 밤 테리는 이상한 몬스터에게 끌려 서랍 속으로 들어가 버리게 된다. 그 곳에 들어가자 그 곳에는 미지의 나라, '타이쥬 국'이 펼쳐진다. 그 나라 왕과 만나게 된 테리는 몬스터를 자유자재로 조종할 수 있는 '몬스터 마스터'라는 능력을 부여받고 그 세계를 모험하게 된다.



○어린 주인공 테리



'타이쥬 국'에 온 걸 환영합니다

강력한 몬스터일수록 좋은 동료감

몬스터 중에는 물론 이제껏 보지 못했던 놈들도 존재한다. 총 200종류 이상의 몬스터가 등장할 예정인데 이번에는 그 중 새로운 몬스터 3마리를 공개하도록 하겠다.



어떤 공격을 해 올지 궁금하다

몬스터 마스터에게 주어진 사명은?

몬스터 마스터는 몬스터들을 동료로 삼아 자유자재로 조종할 수 있는 존재이다. 왕에게 어떤 사명을 받았는지는 아직 모르지만 몬스터 마스터만이 할 수 있는 중요한 목적은 과연 무엇일까?



왕이 테리에게 무엇인가 명령을 내린다



몬스터 성장에 관여하는 몬스터 마스터

모험 중에 공격해 오는 몬스터를 동료로 만든 후에 잘 길러서 강력하게 만들 수도 있다. 몬스터를 동료로 삼는 방법은 필드를 걷다가 공격해 오는 몬스터들과 싸워 이기면 그 몬스터가 동료로 될 것을 자청한다. 그러면 그것을 받아들이면 된다.

한편, 전투는 테리가 동료인 몬스터들에게 공격중시, 회복중시 등의 전투 방법을 지시하는 AI전투가 될 전망이다. 동료의 구체적인 행동은 몬스터에게 맡겨두고 몬스터를 어떻게 잘 조종하는가가 중요한 문제다.



테리의 지시에 따라 몬스터가 싸운다

몬스터에게도 개성이 있다

동료가 된 몬스터는 전투를 계속할수록 레벨 업되어 성장된다. 다만 몬스터는 각각 다른 개성을 갖고 있어 다른 성장을 보인다. 개성은 전투할 때 작전에 따라 변화될 것으로 보인다.

꾸준히 변하는 여행 밖의 세계



'타이쥬 국'은 모험의 무대가 되는 세계로, 말하자면 입구와 같은 존재이다. 실제로 그곳을 중심으로 여러 장소를 모험하게 된다. 세계의 구성은 타이쥬 국에서 여행의 문이 있어 다른 세계로 갈 수 있다. 단, 재미있는 것은 여행의 문을 통과해서 들어가는 세계는 방문할 때마다 달라진다는 점이다.



어떤 할머니는 슬라임을 키우고 있다고 한다

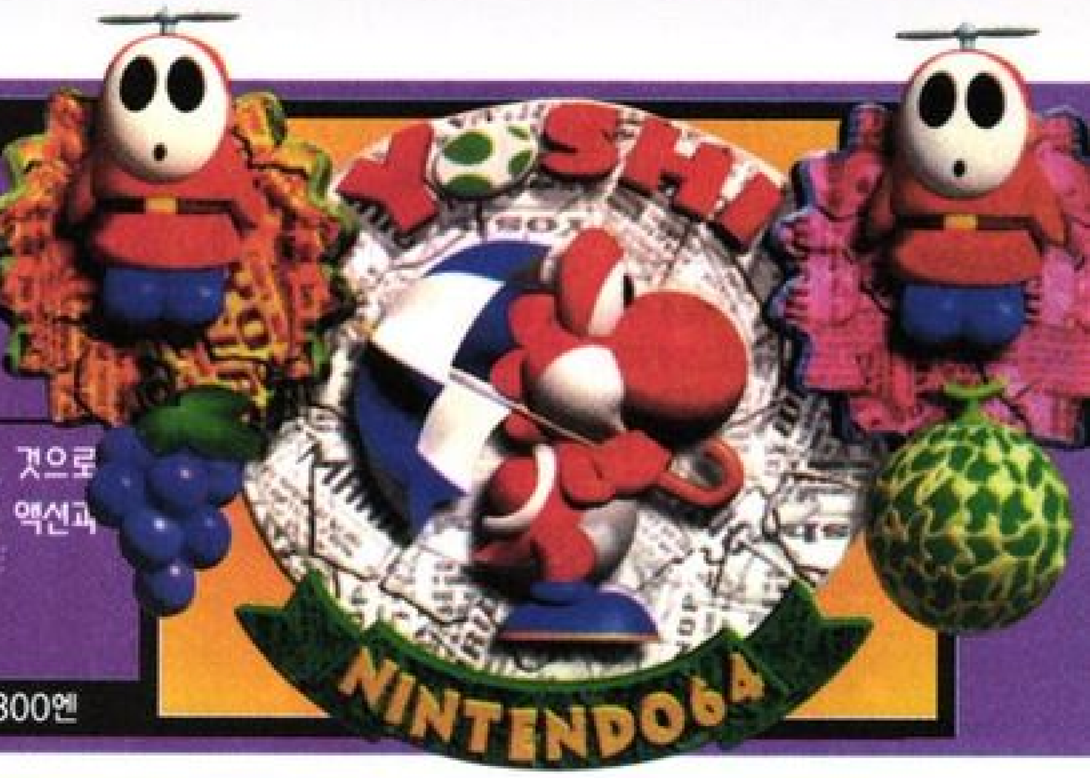


공격과 재빠름 등 개성에 따라 능력이 달라지게 보인다



동화 속에서 요시와 함께 모험하는 거야!

요시 스토리



연말 겨울 시장을 겨냥한 N64의 기대작 「요시 스토리」. SFC와는 다른 시스템과 액션이 될 것으로 보여져 그 기대가 사뭇 크다. 마리오에 버금가는 인기를 갖고 있는 요시가 이번 N64에 펼칠 액션과 모험은 과연 무엇인지 집중적으로 파헤쳐보자.

■ 제작사: 닌텐도 ■ 장 르: 액션 ■ 발매일: 97년 12월 21일 ■ 발매가 : 6800엔

이보다 더한 파워 업이 있으랴!

액션편

하드웨어가 전작 SFC에서 N64로 변하면서 요시의 조작 방법에도 무언가 커다란 변화가 생기는 것은 당연한 일이다. 그 중에서도 달걀 던지기의 액션이 궁금한데 십자버튼에서 3D 스틱이 되어 보다 부드럽게 된 달걀 던지기를 예상해 본다.

먹기-B버튼

알에서 깨어나면서 식욕이 왕성해진 요시는 무엇이든 마구 먹어댄다. 몬스터를 먹으면 달걀을 낳고 과일을 먹으면 매우 행복한 기분이 된다.



과일을 먹으면 기분이 좋아지는 요시





몬스터를 점프해서 공격

달걀 던지기-Z트리거

그리고 몬스터를 먹거나 아이템으로써 입수한 달걀은 달걀 폭탄으로 쓸 수 있다. 이번에는 달걀을 던지는 방향을 3D 스틱으로 정할 수 있기 때문에 전작보다 더욱 빠르게 던지고 싶은 방향으로 달걀을 던질 수 있다. 게다가 그 파워는 바위를 파괴할 만큼 파워 업 됐다.



Z트리거를 누르면 커서가 표시되고 3D 스틱으로 방향을 맞춘다. 그리고 나서 Z트리거를 누르면 된다

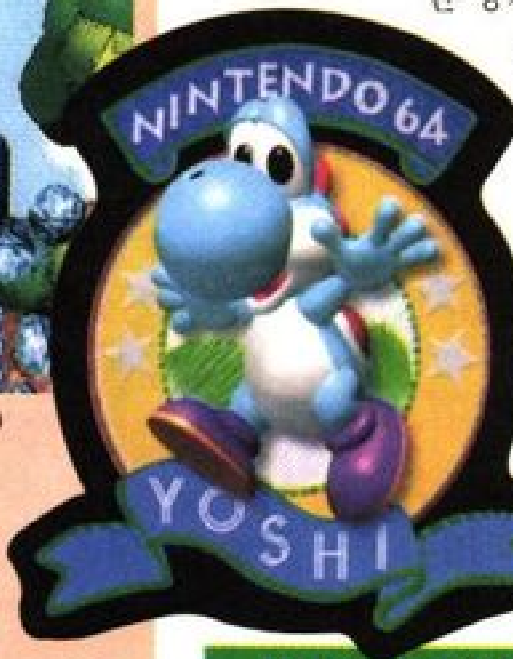
점프-A버튼

갑자기 만난 몬스터를 쓰러뜨리는 방법은 먹거나 밟아버리는 2가지 방법이 있다. 몬스터를 밟을 때 필요한 것이 점프이다. 밟기 공격 외에도 높은 곳에 오를 때에도 필요하다.

승차물편

스테이지 속에는 방해가 되는 물건만 있는 것이 아니다. 요시를 구해주는 아이템도 상당히 많다.

요시의 전작 모험에서는 요시가 변신해서 잠수함과 헬리콥터 등의 승차물이 되었지만 이번에는 순수한 승차물이 많이 등장한다. 승차물의 조작은 모두 3D 스틱을 조작하는 것이 기본. 아날로그적인 감각으로 조작하게 될 것이다.



프로펠러 리프트

프로펠러가 밑에 붙어 있는 그릇 같은 것을 타고 위로 올라간다. 요시가 좌우로 체중 이동해서 옆으로 쓰러지면 상승하는 방향을 정하게 된다.



양손을 벌려서 균형을 잡는다

뱀 리프트(청, 적)

하늘에 떠 있는 뱀에 올라타면 자동으로 움직이는데 뱀의 위에서 점프를 하면 뱀이 방향을 바꿔 진행한다. 적색뱀은 상승, 청색은 오른쪽 방향으로 이동하므로 뱀의 색과 점프의 타이밍을 맞추면 뱀의 진행 방향을 어느 정도 조종할 수 있다.



잘 생각해서 점프를 해야 한다

파라솔



스테이지에 숨어 있는 아이템 파라솔을 낙하중에 사용하면 매우 느리게 낙하할 수 있다. 자유자재까지는 조종할 수 없지만 3D 스틱의 좌우로 낙하방향을 조정할 수는 있다.



엄밀히 말하면 승차물은 아니지만…



몬스터편

쿠파는 상대에 따라 마리오에게는 크리보를, 요시에게는 헤리호를 보내는 것 같다. 이 게임에서 가장 많이 등장하는 몬스터는 역시 헤리호. 그것도 헤이호군단이라고 불러도 좋을 만큼 많고 다양한 헤리호가 등장한다.

헤리호

기본이 되는 헤리호는 적, 청, 녹, 황색 4종류이다. 색에 따라서는 능력 차가 없는데 요시에게 방해가 되도록 많이 나온다. 프로펠라를 단 헤리호에서부터 긴 막대를 타고 오는 헤리호, 스프링 헤리호, 스카이콩콩을 탄 헤리호 등 다양하다.



질보다 양인 헤리호

움바바



용암 속에서 갑자기 나타나는 움바바. 달걀을 던지면 잠시 용암 속에 몸을 숨긴다.

테포푸쿠

입에서 물을 뿜어내 요시를 날려버리려 한다.



뼈다귀 용



입에서 불을 내뿜어 공격해 온다. 약점은 머리. 점프 3연발로 쓰러뜨린다.

빅크린



풍선처럼 부풀어서 요시를 날려버리려고 한다.

스테이지편

요시의 모험은 그림책의 1쪽부터 시작된다. 1쪽에는 4개의 스테이지가 존재하는데 전부 6쪽이 있으므로 스테이지수는 전부 24스테이지.

첫장의 스테이지 1~4 중 1개를 클리어하면 다음 2쪽의 스테이지를 선택할 수 있게 된다. 이 때 앞 페이지에서 큰 하트 하나를 획득하면 스테이지 1이외의 스테이지를 선택할 수 있게 된다. 큰 하트는 각 페이지에 전부 3개가 숨겨져 있다.

1쪽

첫장부터 갑자기 빅크린과 같은 거대한 몬스터가 등장한다. 우선 이 페이지에서 3D 스틱의 감각과 기본적인 액션 조작법을 익히도록 한다.



처음부터 방심해서는 안된다



2쪽

컬러풀한 1페이지와는 대조적으로 어두운 동굴과 땅 속을 진행해 가는 무시무시한 스테이지. 움바바와 뼈다귀 용의 초거대 몬스터가 이곳에서 등장한다. 드디어 본격적인 모험이 시작되는 것이다.



불을 내뿜는 뼈다귀 용. 위로 점프해야 한다



3쪽

공중 스테이지가 메인이 되는 페이지. 하늘을 날지 못하는 요시의 유일한 단점을 쿠파가 이용한 것일까. 공중 스테이지는 낙하하면 물론 끝장나는 것이므로 이중 점프를 이용해서 클리어하도록 하자.



눈이 내리는 곳을 날아 다니는 기분도 스릴 만점

4쪽

이상하게 생긴 몬스터와 생물이 생식하고 있는 수수께끼의 정글이 스테이지가 되는 페이지. 길을 잃어버리면 같은 장소를 계속해서 빙글빙글 돌게 되는 미로와 같은 스테이지가 많다. 마치 실제의 정글과 같은 곳을 모험해 가는 기분이다.



정글 속의 괴물. 색에 따라 움직이는 방향도 다르므로 잘 이용하면 쓸모가 있을 지도 모른다

5쪽

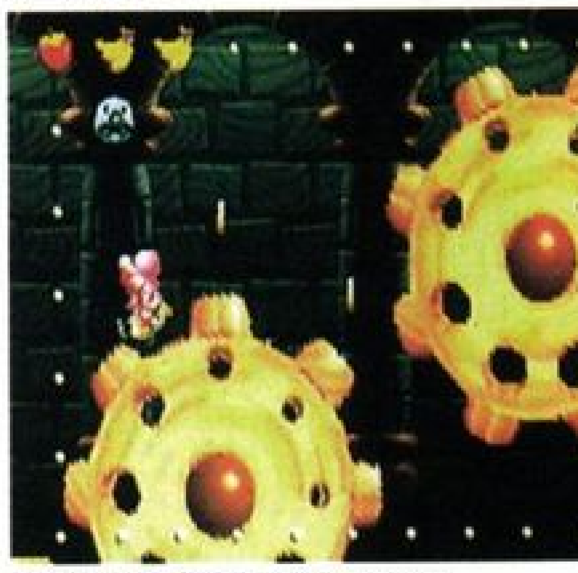
몬스터가 우글대는 바닷속 스테이지. 물 속에서는 요시의 조작 감각이 육상과 달리 급격한 방향 전환을 할 수 없게 된다. 몬스터의 움직임을 잘 봐서 다음 액션을 예상해서 방해받지 않고 진행하도록 한다.



거대한 촉수를 갖고 있는 생물 옆에 메뉴이 있는 것을 발견했다

6쪽

마지막 6번째에는 성 속에 스테이지가 있다. 이 성이 베이비 쿠파가 살고 있는 성인지는 알 수 없지만 마지막 페이지이다. 몬스터 이상으로 무서운 트랩이 성 주변에 산재해 있으므로 주의해야 한다.



요시가 움직이면 회전하기 시작하는 톱니바퀴



Cheat Codes For N64 User!

폭! 봄버맨

숨겨진 스테이지 등장

놀랍게도 배틀 스테이지를 4개나 증가시킬 수 있는 비법이 발견됐다. 방법은 아주 간단한데 단, 허드슨에서 발매하는 '조이카드64'라는 연사 기능이 있는 콘트롤러가 필요하다. '조이카드64'를 접속하고 콘트롤러의 스타트 버튼을 연사하면 '조이카드64' 오리지널 '휴 모드(Huモード)'로 하자.

그러면 경쾌한 음악이 나오면서 새로운 배틀 스테이지가 생긴다.



해적선 스테이지

옵션 모드에 '곡' 기능



옵션에 있는 기능

옵션 모드에 있는 '????' 마크, 처음에는 전부 3개가 있는데 그것을 여는 조건을 소개하도록 하겠다.

모드명	조건
곡(きょく)	그린 가든, 블루 조트, 레드 마운틴, 화이트 아이스의 4개 월드를 클리어한다
시어터(シアター)	모든 월드(6월드)를 클리어한다
풀 파워(フルパワー)	모든 월드 클리어+골드 카드 120장 모으기

부활을 방해한다

배틀 모드(バトルモード)의 싱글 배틀(シングルバトル)을 골라 '위로, 아래로(うえへ したへ)'의 스테이지에서 게임을 시작하자.

그리고 2P나 4P의 플레이어를 쓰러뜨리면 재빨리 그 캐릭터의 부활지점(게임 시작 시 2P나 4P가 있던 곳)까지 이동하자. 그러면 2P나 4P가 부활해서 하늘에서 내려와 자신의 캐릭터 머리에 튕겨져 다시 바다에 빠지고 만다. 이 장소에서 계속 있으면 상대의 부활을 몇번이라도 방해할 수 있다.



월드가 입체적인 스테이지

힘내라 고에몽 -네오 모모야마 막부의 춤-

숨겨진 캐릭터 출현

숨겨진 캐릭터를 출현시키기 위해서 '하구레 마을(はぐれ町)' 이외의 마을 스테이지에 있는 점집(占い屋) 근처에서 C버튼 전부와 AB버튼을 동시에 눌러 보자. 그러면 그 근처에서 숨겨진 캐릭터가 등장한다. 그렇지만 이들 숨겨진 캐릭터들은 아무런 역할을 하지 않는다.



경이치를 소개해 주겠다는 이상한 아저씨

골든 아이 007

얻지 못한 무기 바꾸기

무기를 바꾸어 넣을 때 사용하고 싶은 무기를 그냥 지나칠 때가 있다. 그럴 때에는 침착하게 A버튼과 Z트리거를 동시에 눌러보자. 그러면 바로 전 무기로 되돌릴 수 있다.



이럴 때에도 침착하게...

실황 파워풀 프로야구4

대전시합 강제 종료

대전 모드에서 시합을 시작하자. 시합이 시작되면 보통처럼 볼을 치고 그런 다음 3P의 콘트롤러의 L, R, Z를 동시에 누르자. 그러면 화면이 바뀌어 강제적으로 시합이 끝나고 이상한 시합 결과까지 나온다.



선수가 볼을 치면 3P의 L, R, Z

뿌요뿌요SUN64

캐릭터 셀렉트의 비밀

'둘이서 뿌요뿌요(ふたりでぷよぷよ)'의 캐릭터 셀렉트에서 특정 캐릭터에 커서를 맞춰 스타트 버튼을 계속 누르고 있으면 다양한 일이 일어난다. 커서에 맞춘 캐릭터마다 효과는 다음 표와 같다.

캐릭터 명	효과
아루루	숨겨진 캐릭터인 카방클을 사용할 수 있게 된다.
쉐조	숨겨진 캐릭터 사탄을 사용할 수 있게 된다.
드래곤 켄타우로스	1P의 캐릭터와 2P의 캐릭터를 바꾼다.
루루	캐릭터가 랜덤으로 결정된다.
코끼리 대마왕	모든 캐릭터가 코끼리 대마왕이 된다.



변이라도 방해할 수 있다.

모집중

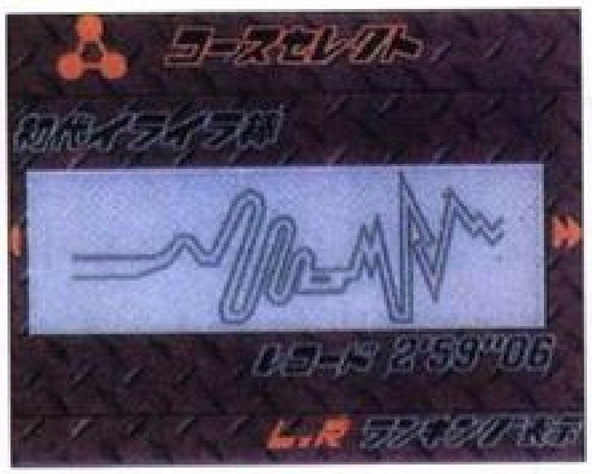
독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳
서울시 마포구 성수동 324-1 범경B/D 5층
게임챔프 N64비법 담당자 앞

N64



불꽃의 챌린저 전류 이라이라봉

●액션	●허드슨
●97년 12월 19일	●5980엔

'이라이라 봉'이라는 철막대기를 3D 스틱으로 조종해서 전류가 흐르고 있는 도선 등에 접촉되지 않도록 조심하여 목표 지점까지 가는 단순한 룰. 잘못해서 도선에 접촉되면 이라이라 봉은 폭발하고 만다.



하이퍼 올림픽 인 나가노64

●스포츠	●코나미
●97년 12월 18일	●7800엔

플레이어가 올림픽 선수가 되어 8경기(전부 12종목)에 도전하는 게임. 실제의 스포츠에서 경기가 다르면 테크닉도 다른 것처럼 이 게임에서도 각각의 경기와 종목에 따라 기본이 되는 조작이 완전히 달라지는 것에 주의해야 할 것.



64에서발견!! 타마고치 모두타마고치월드

●보드 게임	●반다이
●97년 12월 중순	●6800엔

맵 위를 진행하면서 멈춘 매스에 따라 타마고치를 육성해 가는 보드 게임. 자신의 타마고치를 누구보다도 빠르게 어덜트치로 육성시키면 이긴다.



스페이스 다이나마이트

●격투 액션	●빅동해
●97년 12월 예정	●미정

빅동해가 내놓는 N64 소프트 첫 작품은 우주를 무대로 싸우는 격투 액션. 등장하는 캐릭터는 우주인도 있고 지구인도 있으며 거의 모든 캐릭터가 각각 독특한 특징이 있는 무기를 갖고 강력한 액션을 구사한다.



라스트 레지온UX

●액션	●허드슨
●98년 2월 예정	●미정

게임 내용은 1대 1 로보트로 전투를 해 나가는 대전형 액션 게임. 일정한 범위 안에서 바주카와 사벨 등의 무기로 상대를 공격해 간다. 또한 공격 수단에는 무기 이외에 초필살기도 있는 것으로 알려졌다.



신일본 프로 레슬링 투혼염도(闘魂炎導)

●스포츠	●허드슨
●98년 1월 4일	●미정

신일본 프로 레슬링의 실제 선수를 자기 캐릭터로 사용할 수 있어 일본에서 기대를 모으고 있는 게임. 선수들의 목소리는 물론 움직임까지 리얼하게 재현될 이 게임은 스파링 모드에서 키우고 싶은 캐릭터와 싸움으로써 자신과 같이 행동할 컴퓨터 캐릭터를 만들어 낼 수 있다.

N64



버철 프로 레슬링64

●스포츠	●아스믹
●97년 겨울	●미정

선수들의 움직임뿐 아니라 시합 중의 상황 모든 것이 실감 넘치게 재현되는 이 게임은 레슬러가 모두 8단체의 64명이며 이 선수들이 최강의 자리를 목표로 격전을 벌이게 된다. 그리고 그 중에는 WCW, Wo군도 마련되어 있다.



헥센

●3D 액션	●게임뱅
●97년 12월 18일	●7800엔

마치 「둠64」를 보는 듯한 인상을 주는데 이것은 둠 시리즈를 만들어낸 'Id 소프트웨어사'가 만들었기 때문. 단, 무대는 둠과 달리 중세 유럽풍의 판타지 세계이다. 플레이어의 목표는 용자가 되어 이 세계를 악의 무리에서 구해내는 것.

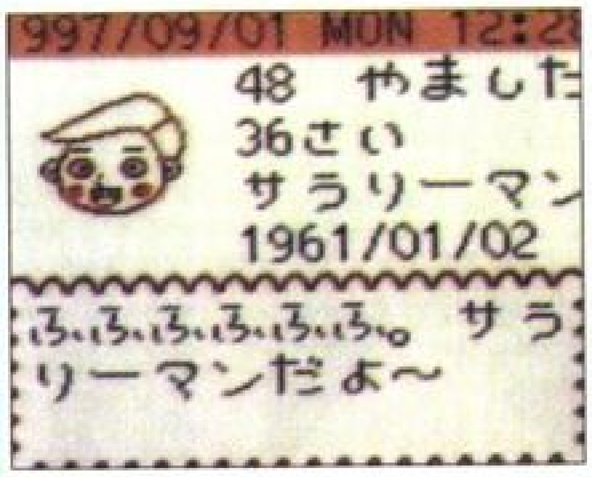
GB



깡통 몬스터

●시뮬레이션	●아이맥스
●98년 2월 예정	●4980엔

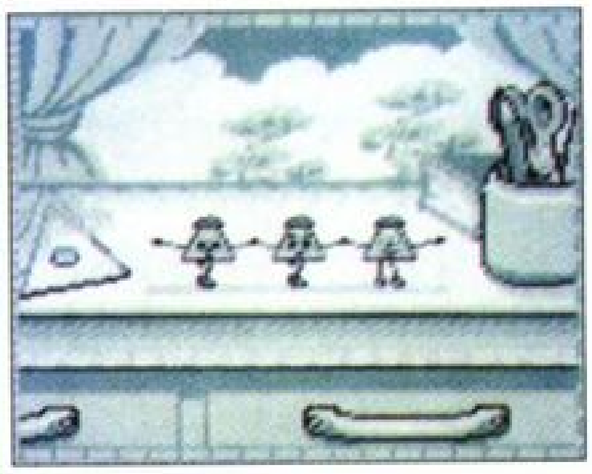
몬스터를 깡통 속에 넣고 대화를 하거나 모험에 나가는 육성 시뮬레이션 게임. 몬스터는 전부 50종류 이상이고 각각 강력한 필살기와 초필살기가 있다. 통신 케이블을 사용하며 키운 몬스터를 친구들과 서로 싸우게도 할 수 있다.



일간 삐삐 클럽

●시뮬레이션	●아이맥스
●97년 12월 예정	●4800엔

삐삐에 메시지를 주어 친구를 점점 늘려가는, 기존에 전혀 없었던 새로운 방식의 연애 시뮬레이션 게임. 플레이어의 최종 목표는 마음에 든 상대에게 삐삐 연애 메시지를 보내 연인을 만드는 일. 점을 치는 등의 보너스 기능도 있다.



칼럼 마을의 대사건

●액션	●스타피쉬
●97년 12월 예정	●3800엔

개성있고 독특하게 생긴 캐릭터들이 과자 모양을 한 아이템을 활용해서 적을 쓰러뜨려 가는 액션 게임. 한 장소를 클리어하면 갈수록 어려운 적들이 캐릭터를 기다린다.



코로짱 월드(가칭)

●어드벤처	●토미
98년 1월 예정	●미정

코로짱과 대화를 즐기면서 이벤트를 클리어하는 어드벤처 게임. 코로짱은 자신이 의지를 갖고 있어 조작하지 않아도 스스로 움직인다. 그러한 코로짱의 행동은 보고만 있어도 재미 만점.

GUC 동아리 소식



밖에 나가보면 추운 겨울이라는 것이 확실히 느껴지네요. 싸늘한 바람이 씽~씽~ 여러분들은 감기 걸리지 않길 바랍니다. 그럼 지금부터 GUC사람들의 따뜻한 정보와 이야기를 전해드리겠습니다. PC통신 아이즈, 나우누리 언제 어디서나 'GO ISSPO 10' 아시죠?

GUC 이벤트 CD 발매!

이번에 GUC에서 겨울 대모임을 준비하기 위해 플스와 새턴의 멋진 동영상과 MP3를 뽑아 4장의 CD에 담았습니다. 이름하여 '플스, 새턴 비주얼 콜렉션 CD'구요. 복제본같은 CD가 아닌 공장에서 완벽한 작업을 거쳐 나온 완전 밀봉 CD입니다.

4 CD로 이루어진 이번 콜렉션은 우리의 사랑을 받아 왔던 수많은 PS와 SS 게임 중에서 약 60여편을 엄선, 그 안에서 뽑아 낸 동영상과 플레이 도중 우리와 함께 했던 주제가, 삽입곡들을 모았습니다. 콜렉션 CD 안의 모든 동영상은 풀 스크린에서도 완벽히 구현되는 액션 무비로서 320 x 240 MPEG 파일이며 각 동영상에 들어간 모든 음악은 16bit 스테레오 오리지널 사운드입니다.

세 명의 전문 그래픽 디자이너와 프로그래머의 한달간 밤샘 작업을 통해 이루어진 고화질의 화면과 깨끗한 음질, 밀봉된 4 CD 투명 케이스에 완벽하게 인쇄된 표지, 프레스 제작 등은 결코 구입한 분들에게 후회를 남기지 않을 것입니다.

CD에 수록된 내용은 우선 스퀘어의 FF 시리즈와 프론트 미션, 도키메키 메모리얼 시리즈, 바이오 하자드, 소울엣지, 사쿠라대전, EVE, 노엘 등 엄청나게 많은 게임의 동영상이 삽입되어 있습니다. CD는 나우누리를 사용하시는 분들께 한 세트(CD 4장)당 2만원(소포비를 포함하면 2만 2천원)에 판매되고 있습니다. 혹 챔프 독자분들께서도 구입을 원하시는 분이 계시면 GUC의 공지를 참조하시기 바랍니다.



GUC 서울 2차 번개 모임

GUC 2차 서울 번개를 무사히 마쳤습니다. 이번 번개는 부산 모임을 위해 참가하신 '에쵸티(황득원)'님과 군산에 거주하는 회원 'CCH1024(정장현 : 현 GUC 정보게시판 담당'님 등이 먼 곳에서 참가해 주셔서 더욱 뜻깊은 모임이 되었습니다.

이날 모임은 간단한 페스트 푸드점에서 점심 식사를 마치고 인터넷 까페에서 회원들끼리 재미있는 모플도 펼쳤으며 모플을 마친 후에는 게임센터에서 철권 3 대회와 버파3의 게임대회도 가졌습니다. 상품은 CJWCSW(최종원)님이 제공해 주신 CD였습니다.

이번 번개모임을 계기로 좋은 침목다짐이 되었으리라 생각합니다. 그리고 서울에 거주하시는 GUC 부시삽 GOUKI96(이성배)님과 운영진분들이 특히 많은 수고해 주셨습니다.



GUC 번개 모임을 마친 소감들

이번에는 이번 번개 모임에 참가하셨던 회원 몇몇 분들의 소감을 한마디씩 들어 보는 코너를 마련하겠습니다. 앞으로의 모임에는 더욱 많은 회원 여러 분들이 참가해 주시기 바라며 보다 발전하는 GUC가 될 것을 약속 드리겠습니다.



이 사람이 이성배입니다!

지면상 다 실어 드리지 못한 점을 죄송스럽게 생각하면서 우선 참가자 분들의 몇몇 소감입니다.

GOUKI96 (이성배)

제가 진행을 해서 부담감과 힘든 점도 많았지만 정말 즐거운 하루였습니다.

에쵸티(황득원)

정말 부산서 서울까지 올라간 보람이 있었어요. 재미있었어요.

CCH1024 (정장현)

군산서 올라갔는데요. 많은 분들을 알게 되어 좋았습니다.

앞으로 이런 모임이 더 많았으면 합니다.

anhyuk (안혁)

처음엔 어색했지만 갈수록 무지하게 재미 있었습니다.

운영진 여러분 수고하셨습니다.

KBSKBS (김범석)

처음 나가본 번개였는데 정말 재미 있었어요. 다음에 또 가야지.

참가하지 못하신 분들의 소감

이번에는 참가하지 못한 회원들의 핑계와 소감들을 한번 묶어 보았습니다.

푸른매 (이동경)

GUC 서울 대모임를 위해서 어쩔 수 없이 못갔습니다.

정말 아쉽습니다.

pusival (이원호)

늦잠자서 못갔어요. 엉엉!!

ROSERA (이재혁)

울산에서는 번개 안합니까?

LIRIS (이병하)

대모임 때는 가고야 말테다. 뿌드득!

N64반

이달의 지각생

김형수/서울시 송파구 가락동
김도형/전주시 삼룡동
변호성/전주시 완산구 완산동 2가
K.S.G/경기도 수원시 장안구 연무동
이윤석/서울시 양천구 목2동
이재준/경남 김해시 외동
김현회/서울시 강북구 미아8동
이지수/서울시 성동구 응익동 청계 벽산APT
김지은/경북 문경시 문경읍
김형진/경북 문경시 문경읍



안녕하세요? N64 담당자 지지리입니다. 독자들과의 대화의 장인 챔프학년 N64반이 날로 번창하고 있어서 참 기분이 좋네요. 달마다 늘어가는 엽서들을 보면 발전하고 있는 N64와 늘어나는 N64 유저의 수를 보는 것같아 정말 기뻐요.



엽서제공자 : 김동오/강원도 춘천시 효자1동 463-86

이정/대구광역시 남구 대명5동

안녕하세요? 지지리님. 저희 동네는 PS, SS, N64 같은 게임기를 가지고 있는 아이들이 한명도 없습니다. 그런데 저와 아주 친한 친구가 현대 컴보이64를 샀습니다. 친구는 게임기를 산 기념으로 놀러오라고 했고 저와 다른 친구들은 게임을 하러 놀러갔어요. 하지만 저희들은 게임은 아직도 못하고 심부름만 하다 왔어요. 그 친구가 게임을 하고 싶으면 심부름을 하라고 하는 것이었어요. 저는 자존심이 상해서 그 친구와 한바탕 싸우고 그 다음부터는 그 친구와 말도 하지않고 지내고 있습니다. 하지만 그 친구와 다시 친해지고 싶어요. 지지리님. 어떻게 하면 좋을까요?

> 정군의 친구가 실수를 한 것 같군요. 게임기를 새로 구입해서 친구들에게 자랑하려는 생각이었는데 장난이 조금 지나쳤던 모양이죠? 정군에게 사려굴 생각이 없었으면 부르지도 않았을 테니까요. 한바탕 싸운 다음에 정군이 섭섭해하고 다시 친해지고 싶어하는 것처럼 친구도 정군에게 미안한 마음을 갖고 있을거에요. 쑥스러워하지 말고 먼저 얘기하세요. 계속해서 서로 어색해 하다가는 정말로 서먹서먹한 사이가 될 수도 있으니까요.

이삼표/서울시 강북구 번2동 주공APT

안녕하세요? 전 고독한 N64 유저입니다. 제 주위에는 온통 PS 얘기로 꽉 차 있습니다. 책에는 거의 PS 얘기뿐이고 주위 사람도 모두 PS 얘기만 합니다. 전 외롭습니다. 제 주위에서 N64를 가지고 있는 사람은 저 혼자입니다. 얼마전까지만 해도 N64 유저가 몇명 있었는데 모두들 배신(?)을 하고 PS로 바꿔어 버렸습니다. 빨리 64DD가 나와서 N64가 큰 힘을 보여주면 좋겠고 무엇보다도 PS보다 적은 N64 유저들이 모여서 동호회를 만들어 우리의 앞날(?)을 얘기하고 친목을 도모하면 좋겠습니다. 지지리님. 이 고독한 N64 유저는 어찌하오리까?

> 타기종 유저들 사이에서 N64 얘기를 할 수도 없는 노릇이고, 참 답답하겠네요. N64도 상당히 좋은 게임기인데… 아직 소프트의 수가 적기 때문에 N64보다는 PS를 선호하는 것 같아요. 주위의 친구들에게 N64용 게임을 시켜주면서 N64의 우수함을 직접 느끼게 해주는 방법은 어떨까요? 지지리도 N64 동호회가 하나쯤 생겼으면 좋겠어요. PC통신에도 PS, SS 동호회는 있지만 N64 동호회는 안보여서 섭섭해요. 챔프 독자들 중 N64 유저끼리 뭉쳐서 멋진 모임을 만드는 것도 좋겠군요.

안태영/강원도 강릉시 남문동 삼익 그린APT

안녕하세요? 지지리님. 제 친구에 관한 얘길를 드릴까 합니다. 얼마전 제 친구가 학교에 GB를 가지고 와서 재미있게 하더군요. 그래서 전 그 친구에게 GB를 빌려달라고 했습니다. 그 친구는 이틀동안 빌려줄테니 고장내지 말고 잘 돌려달라고 했습니다. 저는 GB를 밤낮 가리지 않고 했습니다. 심지어는 목욕을 하면서도 했고요. 그런데 목욕을 하면서 GB를 하다가 실수로 목욕탕 안에 GB를 빠뜨리고 말았습니다. 순간 전 어쩔줄 몰랐죠. 완전히 풍덩~ 빠져버렸으니까요. 삼일간 말려봤지만 전처럼 잘 되진 않더군요. 10여번을 켰다꺼야 화면이 한번 정도 나옵니다. 그일 때문에 지금은 그 친구와 말도 못붙이고 있습니다. 지지리님. 어떻게 해야하죠?

> 목욕중에 게임을 즐기다 빠뜨리셨다고요? 목욕탕에 게임기를 가지고 들어간 것이 실수였군요. 조금만 참았다 즐겼으면 좋았을텐데… 친구의 게임기를 망가뜨려서 정말 고민이겠네요. 학생신분에 새것을 떠억-하니 사줄 수도 없는 노릇이고… 가장 좋은 방법은 친구에게 진심으로 사과해서 화해하는 방법이겠죠? 그런 다음에 게임기 수리점을 찾아서 수리하는 것도 좋은 방법이고요. 정말 친한 친구라면 태영군의 실수를 이해해 줄 거에요.

이승호/경기도 고양시 일산수 탄현동34 에이스 10차 APT

안녕하세요? 지지리 누나! 최근에 형이 엄청나게 아껴쓰며(간식 안먹고, 몇정거장 거리를 걸어다니고) 모은 돈으로 N64와 GB를 구입해서 덕분에 땡잡은 동생입니다. 하지만 형은 마리오같은 액션만 좋아하고 저는 RPG 게임을 좋아합니다. 그래서 N64는 형의 독차지입니다. 저희 형은 요즘 64DD와 팩들 구입 지금 마련을 위해 아르바이트를 하고 있습니다. 제가 친구들한테 N64 자랑을 하면 모두들 N64는 곧 망한다며 돈이 아깝다고 합니다. 하지만 형이 N64에 거는 기대는 상당히 커요. 특히 N64용 '악마성 드라큘라'에 대해서요. 부디 N64 공략도 많이 해주시고 엽서도 꼭 뽑아주세요. 참, 누나한테 궁금한 것 물어봐도 되죠? 현대 컴보이64용 팩을 N64에서 즐길 수 있나요?

> 게임기를 구입하기 위해 돈을 절약하고 열심히 일하고 있다니… 정말 대단한 형이네요. 그런데 승호군은 RPG만 즐기고 액션에는 관심이 없다고요? 액션 게임도 재미있는 것들이 많아요. 특히 N64용 액션 게임들은 아날로그 스틱을 활용하기 때문에 색다른 것들이 많고요. '젤다 고에몽'처럼 액션 RPG 게임을 즐겨보는 것은 어떨까요? 챔프 과월호에 공략된 적도 있고요. '악마성 드라큘라'는 저도 상당히 기대하고 있어요. 지지리는 악마성 시리즈의 팬이거든요? 그리고 현대컴보이64용 팩은 N64에서 사용하는 것이 가능하답니다.

김동오/강원도 춘천시 효자1동

안녕하세요? G.G.LEE 누님. 제가 편지지를 사용하지 않고 엽서에 그림을 그려 보내는 이유는 고정관념을 깨기 위해서 입니다.
꼭 사연만 보내야 한다면 재미가 없을 것 같아서요. 그래서 과감히 그림을 그려 보내니 부디 이쁘게 봐주세요. 그림도 G.G.LEE 누님의 미모에 대한 고정관념을 무참히 깨버리는 것입니다. N64 파이팅~!

> 김동오군이 드디어 N64반까지 진출(?)했군요. 챔프의 여러 코너에 열심히 참여하고 달마다 멋진 그림으로 응모하기 때문에 챔프 명인들은 모두 동오군을 알고 있답니다. 특히 겜돌짱과 아트 갤러리 담당자가 동오군의 그림에 대해 많이 얘기하더군요. 이번호 N64반의 대문은 동오군의 그림으로 꾸미기로 했어요. 미스코리아 G.G.LEE라니… 정말 파격적이군요. 그런데 일반적으로 생각하는 예쁘고 키 큰 미스코리아가 아니라 근육질의 미스코리아를 그려줬네요. 보디빌딩이라도 했나?

출석표

16번 이 정	17번 이삼표	18번 안태영
19번 이승호	20번 김동오	

지지리의 챔프학년 N64반 응모요령

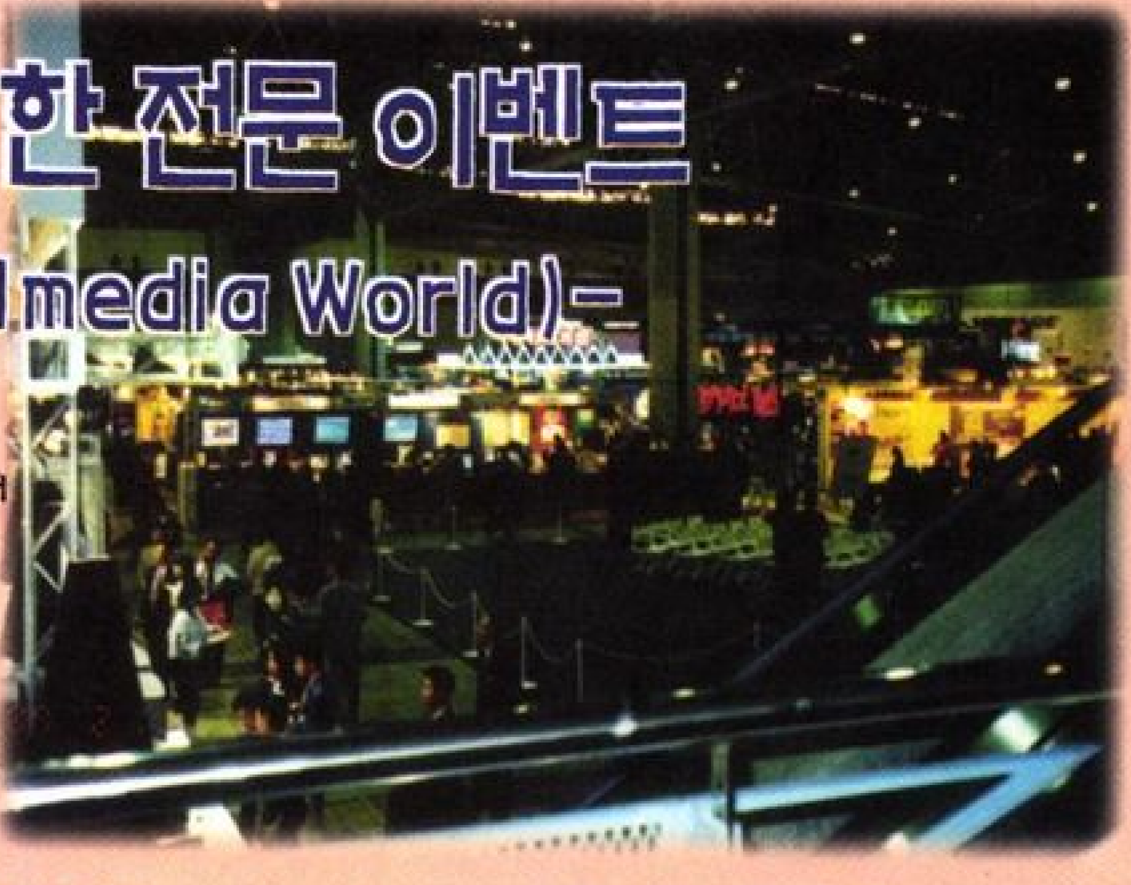
기종별로 사연을 보내주시면 챔프 명인들과 즐거운 시간을 보낼 수 있습니다. 뽑히신 분들은 챔프학교 N64반의 출석부에서 번호를 부여받게 되며 6개월마다 행해지는 챔프학년 졸업식에서 졸업장을 받으실 수 있습니다. 물론 사연이 채택되신 분께는 1000점을 드립니다

보내실 곳
서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
게임챔프 챔프학년 N64반 앞 우 121-160

마감일
매월 20일까지

게임CG의 미래상 제시한 전문 이벤트

- 디지털미디어 월드 (Digitalmedia World) -



미디어의 급속한 발달과 더불어 우리들의 생활 곳곳에 보급되고 있는 멀티미디어의 세계! 이번에 일본에서 열린 '디지탈미디어 월드'는 그러한 멀티미디어 기술의 진보를 한 눈에 볼 수 있도록 NICOGRAPH '97 / MULTIMEDIA '97 & DIGITAL CONTENTS FESTIVAL '97의 3개 전시회를 동시에 개최했다. 챔프는 이 대규모 멀티미디어 전시회에 스퀘어, 남코, 반다이 등 유명 게임 업체들이 참가한다는 정보를 재빨리 캐치, 현지로 기자를 특파했다.

기간 : 1997년 11월 26일 ~ 1997년 11월 28일
장소 : 일본 마쿠하리 메세 일본컨벤션센타 7,8홀
참가업체수 : NICOGRAPH '97 (58개 업체)
MULTIMEDIA '97 (44개 업체)
DIGITAL CONTENTS FESTIVAL '97 (40업체)

전문 심포지엄에서 일반 전시까지 폭넓은 주제로 열려

이번 행사는 크게 멀티미디어 산업관련 심포지엄 및 논문 발표 등의 학술회의와 140여개의 참가 업체 부스에서는 관람객들에게 직접 각 메이커의 진보한 그래픽 기술을 보여주는 2가지의 전시 행사로 나눠 치뤄졌다. 우리나라의 무역센타 전시장과 같은 이미지의 이번 전시장은 'NICOGRAPH 97'이라는 공간과 'MULTIMEDIA 97', 'DIGITAL CONTENTS FESTIVAL 97' 이라는 3개의 공간으로 분리, 한 장소에서 각각 전시행사를 가졌다.



○삼국지6가 살짝 공개됐던 코에이 부스



○컴퓨터 그래픽의 대명사 니치멘 그래픽스사의 부스

초코보의 이상한 던전 동영상 최초 공개



○스퀘어 부스에서는 그동안 철저하게 베일에 가려져 있던 CG실이 공개



○가장 많은 관람객을 모았던 남코 부스

이번 전시장에는 대작 게임으로 우리들에게 널리 알려져 있는 남코, 스퀘어, 코에이, 반다이 등의 일본 게임업계의 거물급 회사들도 참가하여 관심을 모았으며 특히 남코에서는 'SIGGRAPH 97 컴퓨터 애니메이션 페스티벌 일렉토닉 시에터' 입선작품인 'TANABATA', 'RANKAI', 'SOUL BLADE' 등의 그래픽을 상영하여 발디딜 틈 없을 만큼의 인기를 누렸다. 또한 아케이드용 3D격투 게임 '철권 3'는 '소울에지'와 더불어 모션캡쳐 기술을 저가의 비용으로 고속화하는 것이 가능하게 한 작품이었으며 '철권 3'의 경우 3차원 시스템 기판「시스템 11」부터「시스템 12」까지 처리 가능한 고도의 시스템 기판을 채용, 태권도의 황수일 선수, 판크라치온의 스즈키 노미루 선수를 비롯한 일류 격투가의 움직임을 그대로 재현했다고 한다.

이는 전작에서는 찾아 볼 수 없었던 리얼하고 박력있는 캐릭터의 움직임이 가능해 진 것은 물론, 모션 캡처 기술에 있어서도 광학식, 자기식의 양 기술을 이용해 개발기간을 단축시키는 것도 실현시켰다고 한다.

또한 명작의 산실 스퀘어사의 부스에서는 스퀘어의 컴퓨터 그래픽실에서의 교육 및 작업 현장을 보여주었다. 한편, 대회장의 대형 모니터에서는 '초코보의 이상한 던전'의 동영상이 최초로 공개되었으며 남코의 '바람의 크로노아', '소울 블레이드' 등의 박진감 넘치는 영상이 관람객들의 시선을 끌었다.

모션 캡처의 눈부신 발전 한눈에

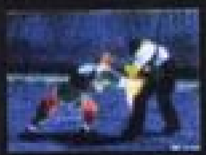
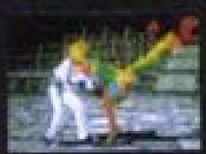
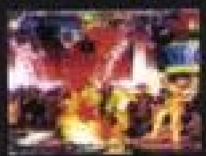
이번 전시에서 두드러지게 부각된 그래픽 기술로는 인체에 센서를 부착하여 컴퓨터에 입력하는 방법인 모션캡처의 기술이었으며 각 회사마다 저마다의 흥미로운 이벤트로 관람객들의 눈길을 끌었으며 사진인지, 컴퓨터 그래픽인지 분간할 수 없을 정도의 고도의 컴퓨터 그래픽 기술의 진보는 모두에게 놀라움을 금치 못하게 했다. 이번 행사는 동경 게임쇼나 어뮤즈먼트 쇼처럼 전문 게임 이벤트가 아니었기 때문에 그렇게 관람객이 많은 편은 아니었지만 하루 입장객 5,000~6,000명에 이르는 나름대로의 대성황을 이루었으며 멀티미디어 기술의 진보를 확인할 수 있었던 행사였다.

ARC 송년 기획

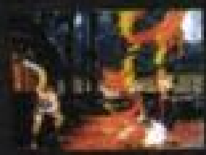
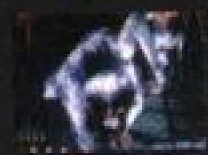
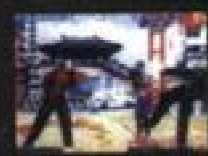
'97 인기 게임 결산

이번호가 98년 1월호이지만 실질적인 송년호이기 때문에 97년도에 월별로 인기있었던 아케이드 게임을 한국, 일본으로 나누어 정리해 보았다. 올해의 아케이드 게임 판도를 한눈에 알아볼 수 있을 것이다.

일본

	월	게임
	1월	버철 파이터3 세가/격투액션
	2월	버철 파이터3 세가/격투액션
	3월	스트리트 파이터EX 캡콤/격투 액션
	4월	X맨 VS 스트리트 파이터 캡콤/격투액션
	5월	철권3 남코/격투액션
	6월	철권3 남코/격투액션
	7월	더 하우스 오브 더 데드 세가/건슈팅
	8월	뱀파이어 세이버 캡콤/격투액션
	9월	더 킹 오브 파이터즈 '97 SNK/격투액션
	10월	버철 스트라이커2 세가/스포츠
	11월	버철 파이터3tb 세가/격투액션

한국

	월	게임
	1월	버철 파이터3 세가/격투액션
	2월	패왕전설 SNK/격투액션
	3월	리얼바우트 아랑전설 스페셜 SNK/격투액션
	4월	스트리트 파이터3 캡콤/격투액션
	5월	철권3 남코/격투액션
	6월	철권3 남코/격투액션
	7월	철권3 남코/격투액션
	8월	더 하우스 오브 더 데드 세가/건슈팅
	9월	더 킹 오브 파이터즈 '97 SNK/격투액션
	10월	더 킹 오브 파이터즈 '97 SNK/격투액션
	11월	더 킹 오브 파이터즈 '97 SNK/격투액션

InterView


인터뷰 : 조현철 (철민 백될림 T.H.G 팀장)

"97년도의 한국과 일본 게임 시장을 비교해 보면 일본은 세가와 캡콤이, 한국은 남코와 SNK가 나눠먹기를 했다고 해도 과언이 아닐 겁니다. 한국과 달리 일본은 버파의 인기가 오래 지속될 뿐 아니라 세가에 대한 이미지가 상당히 좋은 편이기 때문에 세가의 게임은 발매 후 바로 히트라는 공식이 성립되는 것입니다." 주로 철권을 많이 하지만 아케이드 게임에 관해서는 전반적으로 지식을 가지고 있는 조현철 씨는 일본 유저의 특성을 날카롭게 분석하면서 말을 이어 나갔다. "그러나 국내에서는 세가의 게임이 비싸게 유통되지 때문에 비교적 가격대가 낮은 철권, 킹오파를 선호하다보니 남코나 SNK의 게임이 자연히 인기를 얻게 된 것입니다. 그런데다가 국내 유저들은 버파같은 너무 인간적인 게임보다는 철권과 같은 화려하고 조금은 황당한 게임을 좋아합니다." 요즘 오락실에 가보면 철권2나 킹오파 95, 96을 찾는 유저들이 많지만 버파의 경우는 최신 버전이 나와도 한산한 것이 그의 말을 반증한다.

"그러나 내년 이맘때쯤 다시 이런 조사를 해 본다면 격투 일변도의 지금 데이터와는 또 다른 결과를 보일 것 같습니다. 이젠 격투만으로 유저들에게 어필할 수는 없습니다. 좀 더 새로운 것을 찾는 유저의 입맛에 맞추기 위해서는 같은 격투 게임이라도 차별화되는 특이한 방향성을 잡아야 합니다. 저도 꼭 어떤 것이라고는 집어서 말할 수 없지만 어쨌든 요즘 발매되는 격투 게임들은 대부분 비슷해서 그 한계를 드러내고 있습니다." 조현철 씨는 격투 일변도의 아케이드 시장 추세가 얼마나 갈 지에 대한 의문을 제기하며 "오락실용 게임이 하드웨어의 장소적인 문제로 액션 장르에 한정될 수 밖에 없지만 갈수록 고성능화되어 아케이드 수준에 육박하고 있는 가정용 게임에 유저를 빼앗기지 않으려면 다양한 장르의 게임이 필요할 겁니다."

그의 말처럼 98년부터의 아케이드 게임은 치열한 게임 시장에서 살아남기 위해 뭔가 새로운 방향을 잡아야 할 것으로 보인다.

새로운 검술의 참맛, 바로 이 맛이야!

더 라스트 솔저

월하의 검사

SNK의 또다른 검술 액션 「더 라스트 솔저」. 검술의 새로운 참맛을 느끼게 해 줄 「더 라스트 솔저」는 사무라이 스피리츠 시리즈에 질린 유저들을 충분히 만족시켜 줄 것이다.
챔프는 마감 바로 직전 일본에서 인컴 테스트에 들어간 「더 라스트 솔저」의 기술 커맨드를 현지 테스트 플레이어로부터 직접 공수받아 게재한다.

■ 제작사: SNK ■ 장 르: 격투 액션 ■ 발매일: 97년 12월 예정



카에데(각성전)

일도 · 질풍	↓↘→+A or B
일도 · 공아	→↓↘+A or B
일도 · 연인참	↓↙←+A or B (연속 3회입력)
일도 · 람토	(근거리에서) ←↙↓↘→+C
활심 · 북룡	↓↙←↙→+A or B
활심 · 황룡	↓↙←↙→+B
각성	검질 게이지가 MAX이거나 체력 게이지가 적색으로 변했을 때 BCD를 동시에 누른다.

카에데(각성후)

농명 · 질풍	↓↘→+A or B
농명 · 공아	→↓↘+A or B
농명 · 연인참	↓↙←A or B(연속 3회 입력)
농명 · 람토	(근거리에서) ←↙↓↘→+C
활심 · 성룡	↓↘→↓↘→+AB (동시 입력)
활심 · 청룡	↓↘→↓↘→+B

유키

빙인	↓↘→+A or B
상화	→↓↘+A or B
순설창	↓↙←A or B
수창	(근접해서) →↘↓↙←+C
설풍권	↓↙←↙→+AB (동시 입력)
진 · 설풍권	↓↙←↙→+B

어명방 수시

일도 · 룡	↓ ←A or B or C
일도 · 신월	→↓ +A
일도 · 월영	↓ →+A or B(연속 3회 입력)
대도 · 보월	← ↓+A or B or C
활심 · 십육야월화	←→ ↓ →+AB(동시 입력)
활심 · 혼란설월화	←→ ↓ →+B

일조 아카리

무신 · 천공	↓↘→+A or B
백귀 · 나전방	→↓↘+A or B or C
백귀 · 청희	→↘↓↙←A
변화인형	→↘↓↙←C
식귀 · 육합	↓↙←↙→+AB (동시 입력)
백귀 · 백귀야행	→↘↓↙←→+B

신기십삼

격진	→↓↘+A or B
굉탄충	A or B or C or D 중 하나의 버튼을 2초 이상 누르고 있는다.
부옥	(근접해서)→↘↓↙←+B
금강충추	↓↘→+A or B
괄목 · 대격룡	↓↙←↙→+AB (동시 입력)
괄목 · 초격룡	(근접해서)→↘↓↙←→↘↓↙←+B

자경

독수리	↓↙←A or B
회전간파기	→↓↘+A or B
참욕겸유	←↙↓↘→A or B
참욕대협	(공중에서) ↓↙← +B
미홍사쇠 · 광희	↓↘→↓↘→+AB(동시 입력)
미홍사쇠 · 흉기	↓↘→↓↘→+B

천야표

작은 찌르기	→↘→+A or B
이비차구옹 (9수 모으기)	A버튼 연타
필지	→↘↓↙←B
반상차의 1수(토금)	→↘↓↙←→↘↓↙←AB(동시 입력)
반상차의 1수(비차)	→↘↓↙←→↘↓↙←B
반상차의 1수(각행)	→↘↓↙←→↘↓↙←A

취총 경일랑

질공살	←모아서→+A or B
허공살	↓모아서↑+A or B
랑아	←모아서→+C
준살	↓↙←+A or B
진 · 랑아	↓↙←↙→+AB(동시 입력)
최종 · 랑아	↓↙←↙→+B (저축 가능)

직위시원

백호손톱	↓↙←+A or B
열포후	→↓↘+A
비취쇄	←↙↓↘→+C
금광쇄	(근접해서)→↘↓↙←→+C
인과응보	→↘↓↙←→↘↓↙ ←AB(동시 입력)
불구제천	→↘↓↙←→↘↓↙←B

이열화

용추선	↓↙←C(연속 3회 입력)
염선상	→↓↘+B
안계	AB동시 입력
회영	(안계 중)A or B or C
욕의 · 화룡전신	↓↙←↙→+AB(동시 입력)
비욕의 · 창천무영각	↓↙←↙→+B

참철

류영진	↓↘→+A or B
강철자르기 · 고치기	←→↙↓↘→+B
천마각	(공중에서)↓+C
수면술기	←↓↙+A
당랑쌍인	↓↙←↙→+AB (동시 입력)
암행사냥	(근접해서)→↘↓↙←→↘↓↙←B

현무옹

귀서	↓↘→+A or B or C
귀무 · 지	→↘↓↙←A or B
조과대양	→↓↘+A or B or C
무공용	↓↓+C
현무의 포효	←→↙↓↘→+AB(동시 입력)
현무의 분노	←→↙↓↘→+B

최용수와의 콤비 플레이로 일본 골대를 노린다!

리베로 그란데



지난호 ARC 특보로 소개된 바와 같이 「리베로 그란데」는 기존의 축구 게임의 틀을 뛰어넘는 파격적인 게임이다. 자신이 실제로 치열한 각축전이 벌어지는 그라운드로 들어가 브라질 골대에 슛을 쏘기도 하고 호나우도에게 어시스트도 할 수 있는 등 현실감이 철철 흘러 넘치는 축구가 바로 「리베로 그란데」이다. 12월 어뮤즈 월드에서 열리는 「리베로 그란데」 이벤트에서 영예의 우승을 위하여 바로 여기를 주목하자.

■ 제작사: 남코 ■ 장 르: 스포츠 ■ 국내 발매일 : 97년 12월 예정 ■ 국내 유통사 : 프로토피아

플레이어가 직접 그라운드로 뛰어 들어간다

플레이어는 게임의 세계인 그라운드에 서서 자신의 분신을 콘트롤한다. 어떤 시점에서는 디펜스를 요하기도 하고 또 어떤 때에는 최전선에서 스트라이커로서 골을 노린다. 플레이어 자신이 선수가 되어 스스로의 판단으로 필드 위를 돌진한다. 참신한 조작 감각과 시점에 의해서 아직까지 체험하지 못했던 현장감과 일체감을 느낄 수 있다. 또 원격 조작으로 팀 동료에게 지령을 내리는 등 미묘한 게임의 전술을 시도하는 것도 가능하다. 게다가 레버와 버튼의 세계 조작에 의해서 화려한 볼 컨트롤을 실현할 수 있다.



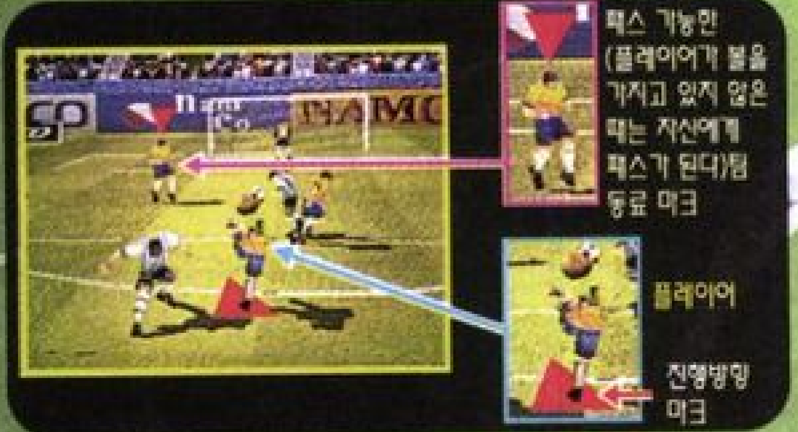
리베로 그란데의 슛 장면

자신의 시점으로 펼쳐지는 화면 시스템

지금까지의 가로 화면의 축구 게임과는 달리 자신의 시점에서 구석으로 나아간다는 시스템을 채택한 축구 게임이 발매된다. 또 모든 선수를 조작하는 것이 아니고 각 팀 중에서 한 사람만을 선택해 그 선수만을 움직일 수 있는 것이다. 팀 동료에게는 어느정도만 지시를 할 수 있고 나머지는 자동으로 움직이게 된다. 예를 들면 자신은 센터링을 올리는 어시스트 전문의 윙이 되어도 좋고 슛을 노리는 스트라이커가 되어도 좋다. 어쨌든 자유도 높은 게임이라는 인상이 짙다.



볼을 가지고 있지 않아도 동료에게 지시를 내릴 수 있다



이색적인 조작 방법

리베로 그란데는 전혀 새로운 시스템을 채택하고 있는 만큼 조작계도 상당히 특수하다. 레버 1개와 버튼 3개로 기존의 콘트롤 패널과 같지만 용도가 특수해서 레버를 위로 올리면 전진, 좌우가 방향 전환이므로 아래쪽으로는 입력할 필요가 없다. 이것은 좌우 방향 전환에 따라서 자신의 시점을 360도 회전시킬 수 있기 때문에 자신이 후진한다는 움직임은 필요가 없다. 버튼도 특수해서 슛이나 센터링을 하는 버튼과 지정된 팀 동료에게 패스하는 버튼, 팀 동료에게 패스하는 버튼의 3개만으로 조작이 가능하다.



총 참가 팀은 32개국

세계의 축구 강호들이 모두 모였다. 플레이어는 좋아하는 팀을 선택해서 우승의 영예를 안을 수 있다. 또 개성 넘치는 10명의 선수들 중에서 자기의 분신을 선택해 그라운드를 누빌 수 있다.



셀렉트 화면. 태극기가 오른쪽 맨 위에 보인다



…기 다른 …력을 가진 10명의 캐릭터 중에서 자신의 취향에 맞는 선수를 선택



캐릭터 선택 화면이 마치 철권3 같다

통신 대전, 협력 플레이 가능

통신 대전과 협력 플레이가 가능하다는 것도 리베로 그란데만의 특징이라고 할 수 있는데 2대의 통체에 의한 1대 1 통신대전 또는 협력 플레이가 가능하다. 리베로 그란데의 새로운 시스템으로 인해 라이벌과의 승부 또는 파트너와의 화려한 콤비네이션 플레이를 만끽할 수 있다.



○협력 플레이 선택 화면



○친구와 둘이서 협력 플레이를 하면 더욱 재미있다

실제 구장을 방불케하는 3D CG그라운드





ARCADE LINE UP

ARCADE

밤을 샐 수 밖에 없는 무시무시한 격투 게임

모탈 컴배트4 MORTAL 4 KOMBAT



모탈컴배트4는 언제라도 맨손이나 무기로의 전환이 가능한 본격적인 무기 격투 게임으로 무기를 줍는다거나, 버리는 것, 적으로부터 빼앗는 것 등 자유자재로 무기의 변경이 가능하다. 미드웨이가 독점적으로 사용하는 새로운 칩인 ZEUS에 의해서 모탈 컴배트4는 초당 120만 4각 폴리곤이 가능하고 지금까지 경험해보지 못한 초 리얼함을 표현하고 있다.

■ 제작사: 미드웨이 ■ 장 르: 격투 액션 ■ 국내 발매일 : 97년 12월중 ■ 국내 유통사 : 선진물산(02-278-1981)

무기와 사물의 사용으로 흥미 배가

기본 조작

모탈 컴배트4는 8방향 레버와 6개+1개의 버튼으로 이루어진다.
버튼은 LP, HP, LK, HK, BL, RUN으로 이루어져 있다.

이번 작품은 이전의 모탈컴배트 시리즈와는 달리 무기의 사용이 가능한데 각자가 한가지씩의 무기를 가지고 있으며 무기에 따라서 공격 방법과 파워 등이 달라진다. 그리고 스테이지마다 특정한 물건들이 나오는 경우가 있는데 그것들을 이용한 공격도 가능하다.



도끼와 칼의 대결



과연 무기는 어디서 나오는지…

페이탈리티

모탈컴배트만의 독특한 시스템인 '페이탈리티'는 역시 이번 작품에서도 건재하다. 이번에는 새롭게 몇몇 캐릭터를 제외하고는 나머지 캐릭터들의 감옥 스테이지에서의 '페이탈리티'가 동일하다.

박진감 넘치는 3D기법의 채택

전작까지는 2D였던 모탈컴배트가 3D로 변하여 여러가지의 다양한 공격과 회피가 가능하게 되었다. 게다가 공격할 때 파생되는 3D모션은 모탈컴배트와 같은 미국 스타일의 격투게임을 좋아하는 사람들에게는 좋은 인상을 줄 것이다. 게다가 이번에 3D로 변경되어 라인 이동이 가능하게 되어서 공격을 할 때 반격하기가 더욱 수월해졌다.



과연 무엇을 맞았을까?



나의 전기를 받아라

캐릭터별 필살기



카이

블레이드 스템(무기)	→, ↘, ↓, ↙, ←, LP
리싱 볼	←, ←, LP
폴링 볼	→, →, HP
에어 어택	↓, ↘, →, HP
핸드 스탠드	BL+LK
스피닝	(핸드 스탠드 중에)LP
드로우	(핸드 스탠드 중에)LP
킥	핸드 스탠드 중에)HK
스탠드	(핸드 스탠드 중에)BL
페이탈리티	오버헤드 립 : BL(누른채) ↑, →, ↑, ←, HK 감옥 스테이지에서 →, →, ↓, LK (근접해서)

라이덴





멜트(무기)	→, ←, HP
라이팅	↓, ↙, ←, LP
텔레포트	↓, ↑
터피도	→→, LK
페이탈리티	오버헤드 일렉트로닉션 : BL(누른채) →, ←, ↑, ↑, HK(근접해서) 감옥 스테이지에서 ↓, →, ←, BL(근접해서)

신녹



블레이드 스템(무기)	←, →, LP
서브 제로	↓, ←, LP
자레크	←, ←, ←, LK
타냐	←, →, ↓, BL+LK
라이덴	↓, →, →, HP
퓨지	→, →, ←, HK
레이코	←, ←, ←, BL
잭스	→, ↓, HK
조니 케이지	↓, ↓, HK
콴치	←, →, ←, →, LK
류캉	←, ←, →, HK
카이	→, →, →, LK
립타일	←, ←, →, BL+LK
스콜피온	→, ←, LP
소냐	→, ↓, →, HP
페이탈리티	핸드 오브 데스 ↓, ←, →, ↓, RUN(근접해서) 감옥 스테이지에서 ↓, ↓, →, HK(근접해서)

렙타일



배틀액스(무기)	←, ←, LK
액시드 스피트	←, ↙, ↓, ↘, →, HP
인비지 빌리티	BL+HK
다싱 펀치	←, →, LP
다싱 크로울	←, →, LK
페이탈리티	페이스 츄 : HP+LP+HK+LK를 누른 상태로, ↑(접근해서) 감옥 스테이지에서 ↓, →, →, LP(접근해서)



서브 제로

프리즈 완드	↓, ↘, →, HK
프리즈	↓, ↙, ←, LP
프리즈	←, LP(무기를 가지고 있을 때)
서브-제록스	↓, ↙, ←, LP
페이탈리티	헤드 립 : →, ←, →, ↓ +HP+BL+RUN



스콜피온

젝시드 스워드(무기)	→, →, HK
스피어	←, ←, LP
텔레포트	↓, ↙, ←, HP
에어 스로우	(공중에서) 상대편과 근접했을때 BL
플레밍 빌츠	↓, ↘, →, LP
스피닝 어택	무기를 가진상태에서 ↓, LP(누르고 있는다)
페이탈리티	플레밍 빌츠 ←, →, →, ←, BL(어느정도의 거리를 띄운 후) 감옥 스테이지에서 →, ↓, ↓, LK



엄청난 열기의 화염을 내뿜는다



○팔을 꺾어 내던져 버린다



○머리를 던져 버리기 직전



잭스

스파이크 클럽(무기)	↓, →, HP
다싱 펀치	→, ↘, ↓, ↙, ←, LP
미사일	↓, ↙, ←, LP
그라운드 파운드	→, →, ↓, LK
백브레이커	(공중에서) 상대편과 근접했을때 BL
쿼드 스로우	LP를 눌러 던지기를 한 후, RUN+BL+HK, HP+LP+LK, HP+BL+LK, HP+HK+LP+LK
페이탈리티	감옥 스테이지에서 →, →, ←, LK(근접해서)

자렉스



롱 스워드(무기)	→, →, HP
캐논 볼	→, ↓, →, HP
트리플 블레이드	↓, ↙, ←, LP
텔레케네틱 슬램	←, ↓, ←, HK
페이탈리티	하트 립 : →, ←, →, →, LK 감옥 스테이지에서 →, ←, →, HK



엄청난 위력으로 적을 쓰러뜨려 버린다



레이코

스파이크 클럽(무기)	↓, ←, HP
웨폰 스로우	무기를 가진 상태에서 ↓, →, HP
플립 킥	←, ↙, ↓, ↘, →, HK
텔레포트	↓, ↑
사이클러 텔레포트	←, →, LK
슈켄	↓, →, LP
페이탈리티	토르소 킥 : →, ←, →, LP+LK+HK+BL(접근해서)



타냐

스파이크 와일(무기)	→, →, HK
화이어볼	↓, →, HP
다이애널 파이어볼	(공중에서)↓, ←, LP
코크스크류 킥	→, →, LK
스피릿 킥	→, ↘, ↓, ↙, ←, HK
페이탈리티	키스 오브 데스 ↓, ↓, ↑, ↓, HP+BL(점프하면 안됨) 감옥 스테이지에서 ←, →, ↓, HP

퓨진



크로스 보우	→, ↓, HP
레비테이션	→, ↓, →, HP
슬램	←, →, ↓, LK(레비테이션 중에)
휠윈드	→, ↓, LP(버튼을 누르고 있는 상태로 이동 가능)
플라잉 니	←, ↙, ↓, ↘, →, HK
페이탈리티	익스플로션 : BL+RUN 4~5번 연타(어느정도의 거리를 띄운 후) 감옥 스테이지에서 ↓, ↓, ↓, HK



○레비테이션의 강력판



○이것이 레비테이션이다



조니 케이지

롱 스워드(무기)	→, ↓, →, LK
화이어볼(상단)	↓, ↘, →, HP
화이어볼(중단)	↓, ↙, ←, LP
쉐도우 어퍼컷	←, ↓, ←, HP
쉐도우 킥	←, →, LK
스피닝 어택	무기를 가진 상태에서 ↓, LP(누르고 있는다)
페이탈리티	토르소 립 : →, ←, ↓, ↓, HK(접근해서) 감옥 스테이지에서 ↓, →, →, HK(접근해서)



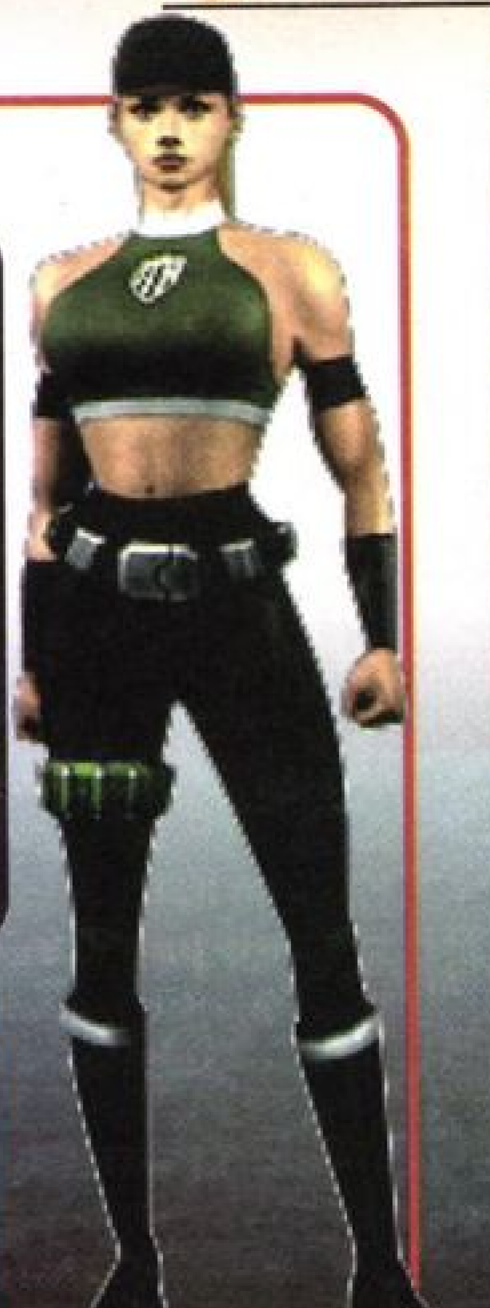
콴 치

다거	→, ↓, ←, HK
텔레포트 스톰프	→, ↘, ↓, LK
스틸 웨폰	→, ←, HP
그린 파이어볼	→, →, LP
슬라이드	→, →, HK
에어 스로우	(공중에서) 상대편과 근접했을 때 BL
페이탈리티	감옥 스테이지에서 →, →, ↓, HP



류 캉

잭지드 스워드(무기)	←, →, LK
화이어볼(상단)	→, →, HP
화이어볼(하단)	→, →, LP
화이어볼(공중)	(공중에서) →, →, HP
프라잉 킥	→, →, HK
바이시클 킥	LK를 3초간 누르고 있다가 뗀다
페이탈리티	클래식 드래곤 →, →, →, ↓, BL+HK+LK 감옥 스테이지에서 →, →, ←, LP(근접해서)



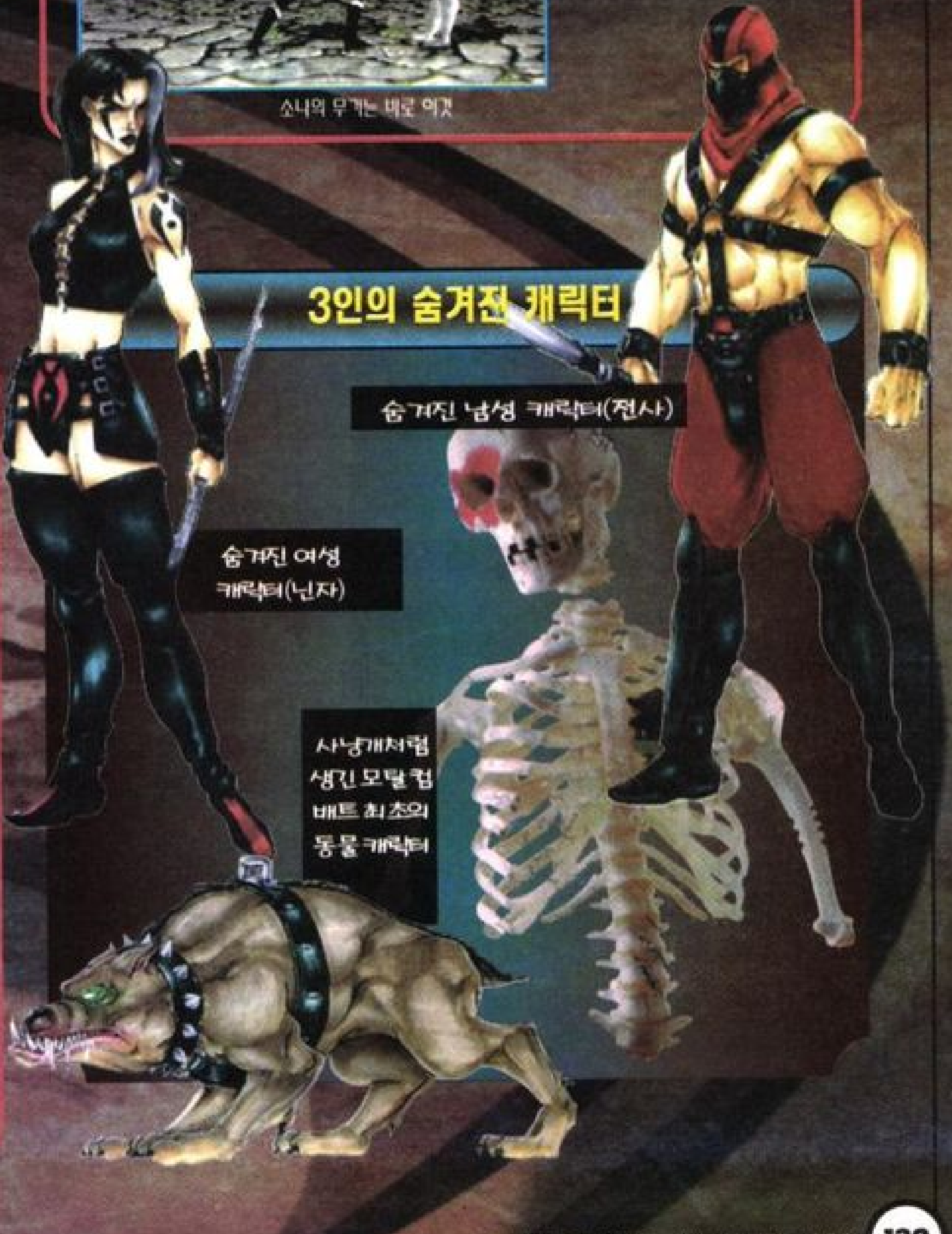
소냐

블레이드 휠	→, →, LK
에너지 링	←, ↙, ↓, ↘, →, LP
카트휠 킥	←, ↙, ↓, ↘, →, LK
바이시클 킥	←, ←, ↓, HK
스퀘어 웨이브 펀치	→, ←, HP
레그 그랩	↓+LP+BL
에어 스로우	(공중에서) 상대편과 근접했을 때 BL
페이탈리티	페이스 츄 ↓, ↓, ↓, ↑, RUN(어느정도의 거리를 띄운 후, 점프하면 안됨) 감옥 스테이지에서 ↓, ←, ←, HK(접근해서)



소냐의 무기는 바로 이것

3인의 숨겨진 캐릭터



숨겨진 남성 캐릭터(전사)

숨겨진 여성 캐릭터(닌자)

사냥개처럼 생긴 모탈컴배트 최초의 동물 캐릭터



98년 여름방학에는 라이덴을 타고 일본으로 가자!

라이덴 파이터즈2

OPERATION HELL DIVE

이번호에서는 지난호에 예고했던대로 「라이덴 파이터즈2」의 미션2의 각 에리어를 공개한다. 또한 세이부 본사 견학, 플레이 스테이션 등 상품이 푸짐한 「라이덴 파이터즈2」 경진대회가 98년 여름방학으로 확정되었다. 2인 1조 플레이로 열리는 경진대회를 위해 친구와 슈팅 콤비를 이뤄보자.

■ 제작사: 세이부 개발 ■ 장 르: 슈팅 ■ 발매일: 97년 12월 중 ■ 국내 유통사 : 드림 아일랜드(02-268-0604)

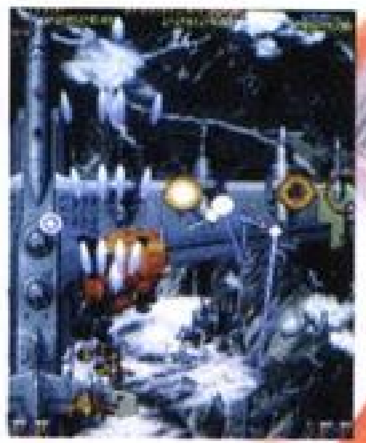
라이덴 파이터즈2 미션 2 완벽 공개

MISSION-2

AREA 1 고공

적군 침공의 저지에 성공한 아군은 적 본부를 파괴하기 위하여 지상부대를 결성하여 진군시켰다. 그러나 적의 항공전력은 막강한 힘으로 아군 지상부대를 위협하고 있었다. 정찰기로부터 아군본부를 폭파시키고 복귀 중인 대규모 적 비행대를 발견했다는 보고가 들어왔다.

아군 전투기 부대는 적 비행부대를 궤멸시켜 이 지역의 항공권을 확보해 아군인 지상군에게 유리한 상황을 제공하지 않으면 안되었다. 높은 고도로 비행하는 적 비행대의 후방으로부터 진입하여 공격해야 한다. 공격이 시작되면 방위 체제였던 적 전투기들이 즉각 태세를 바꿔 공격해 온다. 고공 전투이기 때문에 전차의 출현은 없으며 대형기가 나오나 그리 어렵지는 않다. 그러나 빠른 속도로 날아오는 제트기는 주의해야 한다. 구름 사이로 보스의 실루엣이



보이면 기다렸다 구름 위로 모습을 완전히 보일 때 공격하면 된다.

AREA 2 해안

적의 공격부대를 피해 방위망이 허술한 루트로 침공하고 있던 아군 지상군의 움직임을 알아챈 적군은 아군의 침투 루트인 해안 지방에 전투부대를 투입하여 아군이 오기를 기다리고 있었다. 아군 전투부대는 현재 집결 중인 적군부대를 해상에서 공격하여 운송을 차단시킨 뒤 해안으로 올라가 운송차량을 기다리고 있는 적 지상부대를 제거해야한다.

해상에서는 잠수함의 공격이 기다리고 있으며 육상에서는 전차들이 공격해



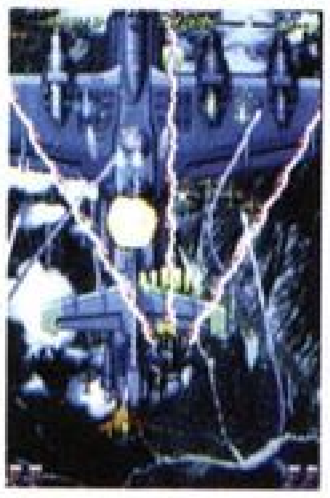
올 것이다. 전차들이 나타나는 위치를 기억해 두면 전투에 도움이 될 것이다.

AREA 3 사막

적군을 진압 중이던 아군 지상부대에 대규모의 적 기동부대가 접근 중이라는 통신이 들어왔다. 정보에 의하면 이동 요새를 중심으로 한 강력한 부대라고 한다. 이 부대가 아군지역에 도착하기 전에 적 부대의 이동 요새에 공격을 가해 적의 지휘 관제능력을 무력화시켜야만 한다. 사막에 펼쳐진 적 부대의 선두부대를 파괴해야 하나, 주위에는 심한 모래바람으로 인해 앞이 잘 보이지 않아 적의 방위벽을 뚫고 공격하기에는 상당히 불리한 상황이다.

거대한 전차가 아군기지에 도착하게 되면 아군 기지의 대미지는 말할 수 없이 클 것이다. 어떻게 해서라도 이곳에서 파괴시켜 막아 주어야 한다.

사막 스테이지는 특히 다른 스테이지보다 전차의 수가 무척 많으며 보스인 지상

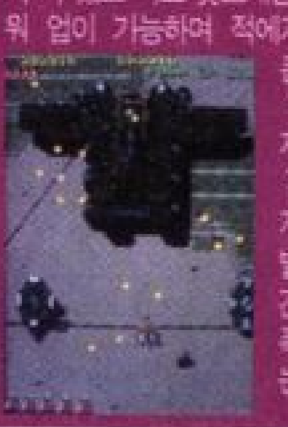


고공 공격용 전차의 대형 폭탄에는 주의해야 한다. 단시간 내에 폭파시키는 것이 유리하다.

HISTORY OF RAIDEN

▶라이덴 (1990년 6월 발매)

총 8스테이지의 종 스크롤 슈팅. 8방향 스틱으로 기체 조작, 숏트와 봄버의 2버튼으로 적을 공격한다. 숏트계는 각각 최고 8단계까지 파워업이 가능하고 광범위하게 퍼지는 '발칸'과 전방을 강력하게 공격할 수 있는 '레이저'가 있고 서브 숏트계는 최고 4단계까지 파워 업이 가능하며 적에게 맞으면 폭발해서



큰 대미지를 주는 '뉴클리어'와 적을 자동으로 쫓아가는 '호밍'이 있다. 봄버계는 1종류로 대폭발을 일으켜 일정시간동안 적이나 적의 폭탄을 휘감아버리는 '봄버'가 있다.

▶ 라이덴2(1993년 12월 발매)

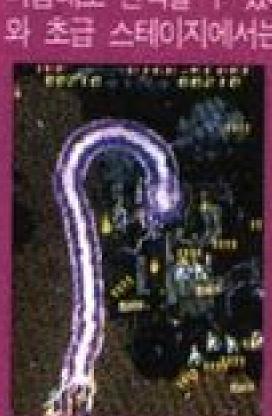
기본 조작은 「라이덴」과 동일하지만 숏트계로 일정시간 연사를 계속하면 유도 레이저로 바뀌는 '플라즈마 레이저'와 봄버계로 발사하면



광범위하게 확산되어 주위의 적이나 적의 폭탄을 휘감아 버리는 '확산 봄버'가 추가되었다.

▶ 라이덴DX(1994년 7월 발매)

기본 조작이나 파워 업 방식은 「라이덴2」와 동일하고 8방향 스틱과 숏트, 봄버의 2버튼으로 게임을 진행시켜 나간다. 주요 변경점은 게임 개시 시에 스테이지 구성과 적 캐릭터를 '연습', '초급', '상급'의 3코스 중에서 마음대로 선택할 수 있다. 또 연습 스테이지와 초급 스테이지에서는 게임 오버 시에 그



때의 플레이 상황을 판단한 판정이 표시되거나 많은 수수께끼나 보너스 피쳐가 숨겨져 있고 클리어 후라도 스코어 어택과 수수께끼 풀이로 오랜 시간 즐길 수 있다.

▶라이덴 파이터즈 (1996년 10월 발매)

3개의 미션으로 구성된 총 8스테이지의 종스크롤 슈팅. 2인 동시 플레이와 도중 참가가 가능한 8방향 스틱과 숏트, 봄버 2버튼으로 구성되어 있다. 자신의 기체는 각각 성능차가 있는 5대의 기체 중에서 선택. 자신의 기체는 서브 숏트 아이템을 취할 때마다 메인 숏트도 최대 4단계로 파워 업된다. 파워 업 아이템은 강력한 파괴력을 가진 '레이저'와



'미사일' 등으로 기체의 공격 형태에 따라 달라진다. 옵션은 누르는 시간에 따라 비행 거리가 바뀌는 '봄버', 기체의 좌우에 아군기를 붙이는 '슬레이브' 등이 있다.

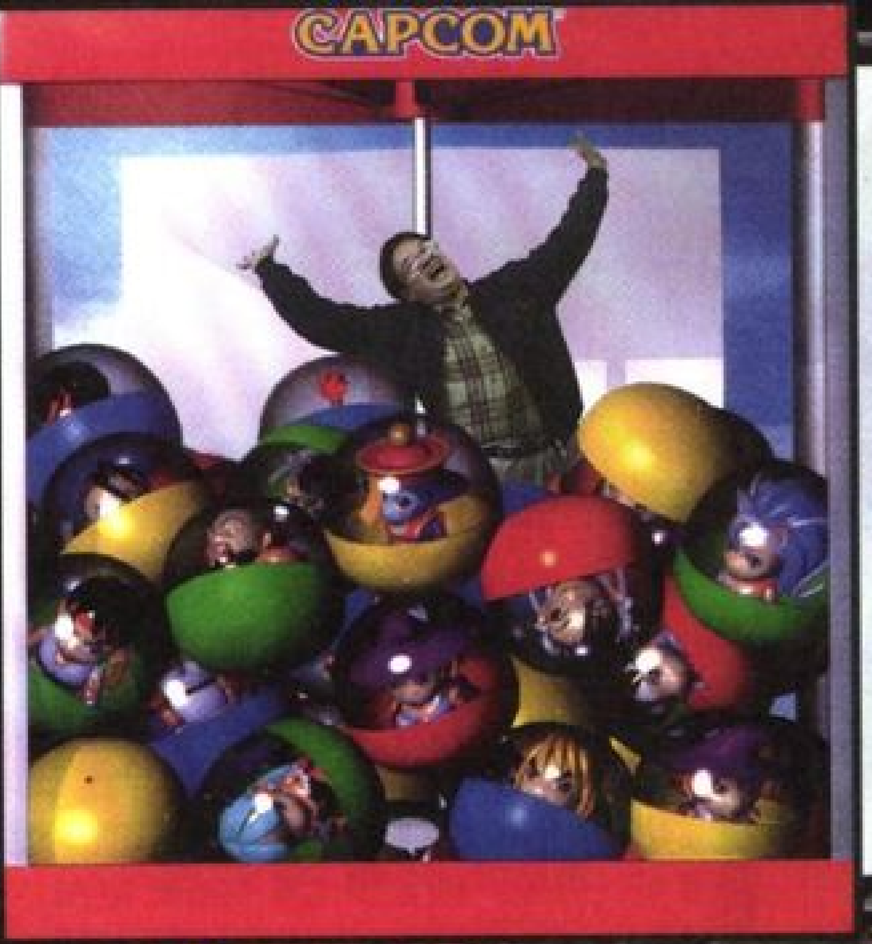
ARC반

이달의 탈락생

한송철, 임지윤, 이정, KSG, 성용훈, 정용수, 소재명, 이상범, 최석아, 곽민철, 최병조, 김상련, 신성진, 이윤석, 남윤성, 무재민, 이연주, 최우진, 이왕열, 이민철, 김현구, 황욱진, 배정환, 이종현 (無順)



아케이드반 지망생 여러분 추운 날씨에 안녕하셨나요! 어느 독자의 편지를 보니 ARC반에 들어가는 것이 대학 입학보다 어려운 것 같다고 써 있더군요. 그러나 ARC반에 입학하는 것이 그렇게 어려운 일은 아닙니다. 그저 자신의 일상적인 게임 생활(?)을 써 보내주시면 되는 것입니다. 단, 엽서가 매일매일 이오리처럼 폭주하기 때문에 마감일 이전에 보내야만 입학이 가능하답니다.



김현아 / 서울시 강남구 대치 2동 은마 APT 31-1413

전 고 2여학생입니다. 저의 오락 경력은 약 6년 정도인데요 스파2의 춘리가 시초였을 거예요. 그때는 오락실에 여자애들이 없어서 모자를 푹 눌러쓰고 오락을 했어요(꼭 팔리서~) 제가 좋아하는 게임은 사무라이 쇼다운 시리즈입니다. (1부터 4까지 몽땅) 저는 주로 여성 캐릭터를 사용하는데 사쇼에서는 나코루루만을 썼답니다. 그런데 사쇼3가 나오면서 저의 마음을 완전히 빼앗은 캐릭터가 있었습니다. 너무 귀엽고 이쁜 이사메 시즈마루가 바로 그 애입니다. 현재는 시스에게 푹 빠져 고3을 코 앞에 둔 지금도 또다시 오락실 아저씨와 매일 인사하는 사이가 되었어요. 근데 왜 패왕전설64에는 시즈마루가 없는지… 흑흑

사쇼걸 현아에게

지난호에 처음으로 우리반에 여학생이 들어오고나서 현아같은 여학생들의 사연이 점점 늘고있단다. 현아는 특이하게도 남자애들이 좋아하는 사무라이 매니어라니…정말 희귀한 스타일이로구나. 시즈마루는 사쇼 3편에서 주인공으로 첫 등장해 상당히 인기를 모을것같았는데 일본의 사무라이 캐릭터 인기순위를 봐도 사실 시즈마루의 인기는 그다지 높지않은 편이야. 현아는 귀여운 캐릭터를 좋아하는 것 같구나. SNK의 격투게임 시리즈에서 후속편에 계속 등장한다는 것은 그만큼 유저의 인기를 얻어야만 가능하단다. 그런 이유 때문에 시즈마루가 이번 「패왕64」에서 빠졌을거야.. 그래도 이번 작품에는 귀엽지는 않지만 '시키'라는 멋진 아가씨가 등장하던데, 이번기회에 '시키'에게 관심을 가져보는 것은 어떨까?

그리고 현아에게 이제고 3이니까 오락실은 일주일에 한 번정도만 가기로 또깡아저씨와 약속하자

김종범 / 서울시 종로구 이화동 산9 -10호

안녕하세요? 또깡 아저씨! 저번에 엽서를 보냈는데 그만 똑 떨어져서 이번에는 붙을 것이라고 생각하고 또 보냅니다. 그럼 본론으로 들어갈게요. 저는 플레이 스테이션을 가지고 있어도 오락실에 자주 간답니다. 오락실에는 제가 좋아하는 킹오파 '97과 마벨 슈퍼히어로즈 VS 스파가 있기 때문입니다. 저는 특히 킹오파 '97을 많이 하는데 저 혼자 플레이하면 5판까지는 쉽게 가는데 형들이나 친구와 대전을 하면 반드시 진답니다. 왜 그럴까요? 이런 저의 징크스를 해결해 주세요.

종범이에게

종범이가 「킹오파 '97」로 5판 정도까지 클리어한다면 분명히 못하는 편은 아닌데 왜 친구나 형들에게는 지는걸까? 내가 오늘 하루종일 생각해 본 결과 그건 종범이가 자신감이 없거나 아니면 CPU 캐릭터(혼자할 때 상대하는 캐릭터)의 패턴만을 알고 있기 때문인 것 같구나. 친구들이나 형들과 대전할때 우선 상대를 이길 수 있다는 자신감을 가지고 대적해 보렴. 그러면 아마 쉽게 패배하지는 않을거야. 그리고 종범이가 CPU의 패턴을 미리 알아둔 것처럼 친구들의 패턴을 미리 외워두는 것이 어떨까? 어쨌든 종범이만의 연속기를 많이 연습해 두면 누구와의 대전에서도 자신있게 승리할 수 있을거야..이 정도면 고민이 해결되었겠지?

??? / 목포시 하당동 829-5 3/4 보성빌딩 5층 1호

안녕하신게라? 여기는 목포인디요. 제가 할말이 있어 펜을 들어봤었습니다. 전 '철권 삼'을 어벌라게 좋아해부는 사람입니다. 얼마전 동네 건전한 오락실에서 '철권 삼'을 하는데 워떤 꼬맹이가 '모쿠진'으로 덤비는 것이랑께요. 너무 무스워서 폴의 기와깨기 낙엽을 했더니 고놈의 꼬맹이가 고것을 다 막고는 요시미츠 칼로 잡아 놓이더니 칼로 찍기를 3번 하고나서 에너지가 삐까삐까 해봉게 꼬라지가 나기 시작해서 슈퍼 압살이 다리걸고 찍기를 했더니 울고 가는 것이 나니겠습니까. 아직 게임이 끝도 나지 않아 부렀는디 말입니다. 왜 그런지 모르겠는지라… 제가 잘 해부른 겁니까?

철허인씨에게

철권을 어벌나게 좋아하는 사람이라고만 자신을 소개해 제가 임의대로 철허인 씨라 부르겠습니다. 내용도 내용이지만 그 구수한 남도 사투리가 눈에 띄었습니다. 철허인씨의 주 캐릭터는 폴이고 상당한 고수인 듯한데 그 모쿠진 꼬마가 섣불리 도전했다가 큰 코를 다친 것 같군요. 그 꼬마도 모쿠진을 사용하는 것을 봐서는 대부분의 철권 캐릭터를 전부 마스터한 것 같은데.. 어쨌든 대단한 실력입니다. 그러나 그 꼬마가 울면서 돌아갔다고해서 너무 괴로워하지 마세요. 그 꼬마도 자신만이 최강이 아니라는 것을 알았을테고 한 수 배웠다고 생각하면 되지 않을까요? 더욱 열심히 수련하셔서 철권3 대회에도 참가해 보세요.

백현길 / 대구시 북구 산격 1동 821-11 2통 5반

철권3 화랑과 카자마 진의 모든 기술과 숨은 캐릭터 카자마 준, 카즈야를 고르는 방법과 킹오파 '97의 이오리, 야시로의 모든 기술, 또 오로치 고르는 법을 전부 알려주세요. 그리고 패왕마루에서 잔쿠로 고르는 방법과 카즈키와 소게츠의 초열혼과 달륜파를 막는 방법을 가르쳐 주세요. 저는 오락을 잘 못합니다. 꼭 좀 알려 주세요.

현길이에게

현길이는 모르는 것이 너무 많구나. ARC반이 꼭 겸손장 같구나. 근데 현길이의 질문 중에서 황당한 것들도 많구나. 철권 3에서 숨은 캐릭터가 나온다는 소문은 있지만 아직 확인되지 않았고 오로치 선택은 불가능하단다. 카자마 진, 이오리의 모든 기술은 지면 관계상 알려주기가 불가능하니 중요한 기술 몇가지만 알려줄게. (자세한 것은 9월호, 10월호 별책부록을 참조하도록)

<카자마 진>

●→ N ↓↘ RP	●→ N ↓↘ LP
●→ N ↓↘ LP. LK	●→ N ↓↘ LP. RK
●← LP+RK	●← LP+RK

<이오리>

- 체력 게이지 점멸 or 맥시멈 상태 ↘↓↙↓↘→ + A or C
- 체력 게이지 점멸, 맥시멈 상태 ↙↓↘↙↓↘→ + A or C

공태진 / 경남 함안군 칠원면 오곡리 1312-37

전 이번호 챔프에서 엄청난 실수를 발견했습니다. 챔프 10월호 89페이지에 보면 '너희도 우리처럼'이라는 제목에 값비싼 부록으로 독자의 눈길을 끌어서는 안된다는 지적이 있었습니다. 그러나 이번 12월호 표지에 보면 '게임 다 이어리 전원증정'이라는 사행심을 불러 일으키는 문구가 있어 원래 챔프를 보지 않는 제 친구들도 모두 책을 구입했습니다. 이것은 명백한 챔프의 '언행불일치'입니다.

태진이에게

우선 그런 문구로 독자들을 현혹하고 사행심을 불러일으켰다면 이 지면을 빌어 태진이를 비롯한 모든 챔프 독자들에게 사과할게.

그러나 갈수록 치열해지는 경쟁사회에서 챔프도 살아남기 위해 어쩔 수 없는 부분이 있다는 것만은 이해해 줘. 지난번 잡지 규약에 따라 게임지는 1년에 2번만 특별 부록을 내기로 했단다. 그 2번이라는 것은 창간 기념호 또는 방학 특대호 정도로 규제를 받고 있지. 그래서 챔프는 이번에 창간 5주년을 맞아 독자들에게 실용적이고 필수적인 부록을 선물하기로 한 것이란다. 타 게임지가 비싼 정품 게임을 줄 때도 챔프는 독자들에게 꼭 필요한 공략본 등으로 대신했던 것은 태진이도 알거야. 앞으로도 게임챔프는 비싼 부록으로 독자를 현혹하지는 않을거야. 빠른 정보, 충실한 공략, 흥미있는 읽을거리만이 독자들에게 영원히 사랑받을 수 있는 길이라고 생각해.

출석표

16번 김현아	17번 김종범	18번 철허인
19번 백현길	20번 공태진	

김또깡의 챔프학년 ARC반 응모요령

ARC반에 사연을 보내주시면 또깡이와 즐거운 시간을 보낼 수 있습니다. 뽑히신 분들은 챔프학교 ARC반의 출석부에 기재되어 번호를 부여받게 되며 6개월마다 행해지는 챔프학년 졸업식에서 졸업장을 받으실 수 있습니다. 물론 사연이 채택되신 분께는 1,000점을 드립니다.

보내실 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층
게임챔프 챔프학년 ARC반 앞 우 121-160

마감일

매월 20일까지

팀배틀 소식통



지난호에 기사가 넘쳐 팀배틀 소식통이 누락되어 독자 여러분께 늦게나마 사과의 말씀을 올립니다. 이제 곧 겨울 방학입니다. 방학이 되면 그동안 갈고 닦은 배틀 실력을 뽐낼 수 있는 크고작은 이벤트가 많이 열립니다. 이달의 팀배틀 소식통에서는 얼마전 끝난 유니텔 배 팀배틀전을 집중 취재해 보았습니다. 그럼 지금부터 카자마의 초풍신과 아키라의 붕격이 난무하는 대회장으로 함께 가보도록 합시다.

국내 최초의 버파, 철권 동시 이벤트







유니텔 배 게임왕 선발전

지난 11월 28일 강남역에 위치한 유니텔 고객센터에서는 철권3와 버파3의 국내 최강자를 가리는 유니텔 배 게임왕 선발전 '듀얼배틀 대회'가 열렸다.

이날 참가한 철권 배틀팀은 그동안 대부분의 국내 대회를 석권한 THG를 비롯하여 무인지경, ZARD, 팬텀 등 총 48개팀이 출전했으며 버파팀도 파이널, 엘케인, 시그너스 등 총 48개팀이 배틀에 임했다. 또한 대회 운영 요원과 배틀 선수들을 합쳐 총 200명이 넘는 대규모 팀배틀 이벤트였다. 경기 방식은 철권은 이전 대회들과 동일했으나 버파는 새로운 버전인 tb를 이용해 더욱 박진감 넘치는 경기가 펼쳐졌다.

접전을 벌인 철권, 시종 우세 속 결판 난 버파

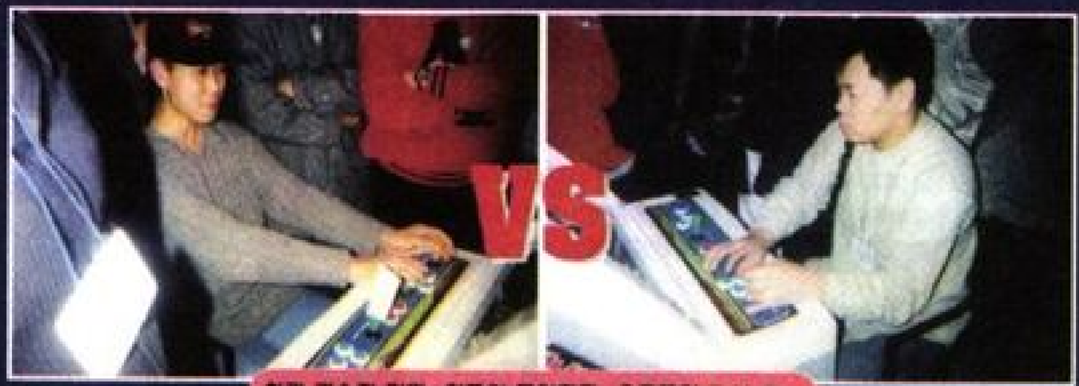
철권3의 최종 승부는 T.H.G(김영삼, 전성훈)와 무인지경(손영훈, 김우진)이었다. 힘겹게 결승에 오른 두팀은 그야말로 숨막히는 접전을 벌였는데 6선승제 중 무인지경 팀이 먼저 1승을 선취했고 곧이어 T.H.G가 1승, 그러나 무인지경이 연속 2연승으로 스코어는 4 대 1로 T.H.G는 패색이 짙어 보였다. 그러나 T.H.G의 전성훈 선수가 니나를 이용해 다시 3연승을 거두며 승부를 원점으로 돌렸다. 그러나 다시 무인지경이 1승을 거두며 경기는 끝나는 듯 했다.

그러나 이날의 히어로 김영삼 선수가 심각한 표정으로 뭔가 생각하는 듯하더니 스틱을 쥐고 바로 연속 2연승을 따내며 6대 5로 신승을 거두었다.

한편 버철 파이터3에서는 유웅선, 원대훈 조와 안건호, 조성식 조가 최종 결승에 진출해 경기를 펼쳤는데 철권과는 달리 그다지 팽팽한 접전없이 유웅선, 원대훈 조가 처음부터 월등한 리드를 보이며 우승을 차지했다.



철권3 우승팀인 T.H.G의 김영삼, 전성훈



철권 결승전 장면, 왼쪽이 무인지경, 오른쪽이 T.H.G



버파 결승 장면, 왼쪽이 유웅선, 원대훈팀, 오른쪽이 안건호, 조성식 팀.



버파3 우승팀인 유웅선, 원대훈 조



듀얼배틀 이모저모

버파는 일본에서 열린 세계대회에서 2위를 차지한 조학동 씨가 출전해 많은 참가자들의 이목을 집중시켰다.

지난 버파 세계 대회에서 1위를 차지한 신의욱 군은 이번 대회에서는 의외로 철권부로 출전해 많은 관심을 모았으나 기계에 레버가 고장나는 바람에 결선에 오르지 못하는 불운을 겪기도 했다.



버파 대회 입상자들. 오른쪽 끝에 아키라 코미 신의욱군의 모습이 보인다.

이번 듀얼배틀은 버파의 팀배틀 전용 신버전인 VF3tb버전으로 치루어졌기 때문인지 기존의 강호들이 적응을 하지 못하고 초반에 탈락해 흥미를 반감시키기도 했다.

대회 때마다 대규모 군단(?)을 투입하기로 유명한 무인지경 팀은 이번 대회에서도 4팀이나 개별 출전해 준우승과 3위를 거머쥐는 행운을 잡으며 명실상부한 강호로 발돋움했다.



철권의 인해전술 군단 무인지경 팀

이번 대회에는 예전의 명문팀이었던 이피인코 출신들이 철권과 버파에 각각 출전해 우승을 차지했다는 것인데 그 주인공들이 바로 버파의 유웅선 군과 철권의 전성훈 군이었다.

대회 후기

유니텔 배 배틀 대회가 최초로 열렸다는 데에는 의의가 있지만 여러 가지 부분에서 미흡했던 대회였다. 먼저 96개팀이나 되는 많은 팀이 참가한 큰 대회에 기계가 철권 1대, 버파 1대씩밖에 준비가 되지 않아 단판 승부라는 최악의 예선전을 치렀기 때문에 우승후보로 점쳐지던 ZARD(신의욱, 정해찬)팀 등이 채 몸도 풀리기 전에 대전에 임해 탈락하게 되었다.

또 참가 상품도 당초 발표했던 2,000원 상당의 전화카드가 아닌 작은 캐릭터 인형으로 대신해 참가자들의 원성을 사기도 했다.

그러나 8등까지 다양한 상품이 돌아갔으며 경품 추첨을 해 시중에서는 구입할 수 없는 다양한 상품을 줬던 것은 주목할 만한 점이었다.

듀얼배틀은 이번 대회에 미흡했던 준비를 거울 삼아 앞으로 더욱 권위있고 모두가 기다리는 배틀 이벤트로 자리잡을 수 있도록 힘써야 할 것이다.

듀얼 배틀 결과

	철권3	버철 파이터3
우승	T.H.G	유웅선, 원대훈 팀
준우승	무인지경A	안건호, 조성식 팀
3위	무인지경B	오양삼, 김윤석 팀
4위	미라클	박두경, 성상현 팀

인천 VIRTUA FIGHTER3 BATTLE 대회

인천 버파 모임 STORM에서는 버파 모임의 발전과 팀원 모집의 일환으로 버파3 대회를 계최합니다.
관심 있으신 분들의 많은 참여 부탁 드립니다.

장소 : 동인천 어뮤즈 먼트

일시 : 1997 년 12 월 20 (토) 오후 2시부터, 21(일) 오후 1시부터

배틀 버전 : 버철 파이터3tb
배틀 방식 : 1 vs 1 방식의 예선, 본선 10선승제
참 가 비 : 3,000원
상품: SEGA 버파 비디오 공략본의

문의: 011-387-0741, 015-8489-9409

특전: 상위 입상자에게는 상품이 주어지며 팀원으로 활동하실 수 있는 기회가 주어짐

자세한 사항은 문의를 하시고 참가 접수는 동인천 어뮤즈와 주안 CNN에서만 받습니다.
시드 배정을 위하여 1차접수는 19일까지 이며 당일 신청 가능합니다
참가 자격은 인천에 거주하시는 분에 한합니다.

철권 배틀팀 소개

마구잡이

팀 창단일 : 1997년 3월 16일
팀명 : 마구잡이

마구잡이 팀원들은 모두 13살의 소년들로 구성되어 있다. 팀장을 제외하고는 철권에 그다지 능숙하지 못해서 배틀을 할 때마다 마구잡이로 버튼을 눌러서 팀명을 정했다고 한다.

그러나 철권을 진심으로 사랑하는 철권 매니어들로 구성된 만큼 앞으로 많은 활동을 해서 좀더 실력있는 팀으로 자리를 잡을 야무진 꿈을 가지고 있는 팀이다.

◑ 팀장 : 진성일(주 캐릭터 : 란샤오유, 에디고도, 오우거2)
팀원 중에 유일하게 마구잡이를 쓰지 않고 정식 기술을 사용하고 있고 해박한 게임지식을 가지고 있으며 배틀 시 승률 80%인 초압십편 겸 짠손 돌이.

◑ 부팀장 : 이대연(주 캐릭터 : 에디 고도, 화랑)
그는 에디에게서 나오는 마구잡이 전법을 사용해 상대방으로 하여금 상상을 불허 하게 만든다. 배틀 평균 승률 57%

◑ 팀원 : 나석고(주 캐릭터 : 킹)
킹의 코코넛 부수기를 보면서 웃고 좋아하는 변태적인 팀원이다.
요즘 승률이 부진해 노력 중이다. 언제나 승률 30% 유지



◑ 팀원 : 김보현(주 캐릭터 : 에디 고도, 화랑)
팀원 중 실력은 최하위이지만 마구잡이에서 나오는 기술은 일류급승률 24%

◑ 팀원 : 나훈진(주 캐릭터 : 화랑, 요시미츠)
질 것같으면 할복을 함. 명예롭게 죽기 위서라나? 승률 10% 미만

저희 팀과 배틀을 원하시면은 편지(엽서)나 전화를 주세요.

서울시 구로구 가리봉1동 131-28 이름: 진성일
전화번호: 02-863-9255

그리고 저희 마구잡이팀에서는 연합팀을 모집합니다. 13세살 정도의 나이면 되고 철권은 못해도 상관이 없고요. 위의 주소나 전화번호로 연락해 주세요. 선착순 4명.
또 마구잡이로 다른 게임의 팀도 모집합니다.
자격은 위와 동일하고 겜명은 데드 오브 얼라이브, 버파3, KOF97, 스파3입니다.
전달 사항이나 필요한 정보는 1달에 한번씩 전화나 편지 등으로 연락함.

흥미기획

아빠도 가세한 게임 패밀리 스토리

"좋아, 밤 새란 말이야!"



독자 여러분 중 혹시 게임 패밀리(?)라는 말을 들어본 분 계십니까? '게임 패밀리라면 혹시 8비트 게임기를 얘기하는 것이 아닐까요?' 이렇게 반문하는 사람이 있을 수도 있겠지만 '게임 패밀리'는 경기도 안양 호계동의 어느 평범한 가정에 챔프가 붙인 닉네임이다. 아빠와 딸이 격투 게임을 하고 누나와 형이 시뮬레이션 게임에 대해서 토론하고 온가족이 밤새도록 게임을 즐기는 그야말로 요즘 상식으로는 전혀 이해가 가지 않는 환상의 게임 가정. 챔프 독자라면 누구나 부러워할 만한 그 집을 찾아가 보았다.

게임 매니어가 되어버린 가족들

"각자가 선택한 게임과 장르, 그것을 기종과 시간에 구애받지 않는 공간에서 함께 다뤄보며 느낌을 교류한다"

이런 얘기를 들었을 때 게이머라면 한 번쯤 상상 속에서나 꿈꿔봤을 만한 어느 게임 개발실의 모습을 떠올리는 사람이 많겠지만 오늘 챔프가 찾은 곳은 제작사가 아닌 어느 평범한 게임챔프 독자의 집이다. 저녁 8시. 보통의 가정이라면 TV의 연속극이나 뉴스 소리가 들릴만한 시간이었지만 이곳의 TV에서는 귀엽게 생긴 소년이 천정을 향해 연신 줄달린 총(?)을 쏘고 있었다.

TV 화면 속에서는 펼쳐지는 것은 다름 아닌 몇년 전 오락실에서 유행했던 바로 그 「슈퍼팡」이었다.



퇴근하자마자 슈퍼 팡을 켜시는 아버지. 진열장에는 SFC용 팩이 가득하다

이젠 '팡~팡~'하는 소리가 아버지(가장 전만철 씨. 52세)의 퇴근을 알리는 트레이드 마크처럼 되었다는 아들(전상원 하이텔 게임기 동호회 회원. 25세)의 얘기. "제가 처음 게임을 접한건 중학교때. MSX라는 8비트 PC를 가정용 카트리지 게임기로 변환한 '재믹스'를 통해서 였어요. 친척집에서 본 게임기가 너무 갖고 싶어서 매일매일 조르던 중 성적을 올리고 심부름도 열심히 한 결과 얻게 된 것이었죠. 그렇게 흥미를 붙이며 시작된 게임이 용돈을 모아 구입한 패미콤, PC엔진, 세가마크3, 메가드라이브, 슈퍼패미콤 등으로 이어졌고 지금 가지고 있는 게임기와 소프트들은 가장 아끼는 재산목록 1호가 되어 버린거예요." 나중에 시간이 지나면 '게임 뮤지엄'이라 이름을 짓겠다며 웃는 아들.

부모님이 이해해주는 완벽한 게임 환경

게임을 즐기는 사람은 여섯 식구 중 어머니를 제외한 다섯명. 식구들이 좋아하는 장르가 각각 다르다는 것도 재미있는 점이다. 자기 취향을 확실히 알고 있기 때문에 괜찮은 게임이 나왔을 때 갖는 관심

게임 패밀리 소개

● 아버지(전만철, 52세)



1. 좋아하는 장르 : 퍼즐, 액션과 각종 아케이드 종류
2. 좋아하는 게임 : 슈퍼팡, 로드파이터, 인베이더 등
3. 자신있는 게임 : 슈퍼팡
4. 주 사용기종 : 슈퍼패미콤
5. 게임을 접한 동기 : 아들의 권유

※ 난 이래서 게임이 좋다 : "게임 자체가 주는 재미와 이점(스트레스 해소)도 있지만 가장 큰 건 공통의 취미를 갖는다는 게 가족의 공감대 형성에 많은 도움을 주는 것 같아서 좋습니다."

● 첫째(전상원, 25세)



1. 좋아하는 장르 : 전략 시뮬레이션과 대전 격투
2. 좋아하는 게임 : 폴리스너츠, 대전략 시리즈, 반달하츠, 바이오하자드, 파라파 랩퍼, 젤다의 전설, 사무라이 스피리츠 시리즈 등
3. 자신있는 게임 : 사무라이 스피리츠 진조강림
4. 주 사용기종 : 플레이스테이션, 네오지오

※ 난 이래서 게임이 좋다 : "현실에서 불가능한 일을 간접 체험할 수 있다는 점과 그 안에서 나의 의지를 반영시킬 수 있다는 점이 너무 좋습니다"

● 둘째(전민정, 22세)



1. 좋아하는 장르 : 퍼즐
2. 좋아하는 게임 : 퍼즐보블2, 도키메키 퍼즐다마, 슈퍼퍼즐파이터2X, 요시의 쿠키 등
3. 자신있는 게임 : 퍼즐보블2
4. 주 사용기종 : 플레이스테이션, 슈퍼패미콤
5. 게임을 접한 동기 : 집에서 게임을 할 수 있다는 점에 매력을 느껴서 시작함

※ 난 이래서 게임이 좋다 : "친한 사람들과 2인용 게임을 하다보면 이겨도 좋고 져도 재밌고 어무튼 시간 가는줄 몰라요"

● 셋째(전혜원, 20세)



1. 좋아하는 장르 : 슈팅
2. 좋아하는 게임 : 라이덴2, 스트라이커즈1945, 선더포스5 등
3. 자신있는 게임 : 스트라이커즈 1945
4. 주 사용기종 : 세가새턴, 플레이스테이션
5. 게임을 접한 동기 : 원래 게임을 좋아해서 예전부터도 오락실에서 라이덴과 같은 슈팅 게임을 많이 즐기게 되면서

※ 난 이래서 게임이 좋다 : "쉴새 없이 쏘아대는 재미와 화면을 가득 채우는 중일 세례를 누비는 스릴이 가장 맘에 드는 점이예요."

● 넷째(전상호, 16세)



1. 좋아하는 장르 : 액션과 스포츠
2. 좋아하는 게임 : 슈퍼마리오 시리즈, 실황 파워풀 프로야구4, 실황 위닝일레븐 시리즈 등
3. 자신있는 게임 : 실황 파워풀 프로야구4
4. 주 사용기종 : 닌텐도64, 플레이스테이션
5. 게임을 접한 동기 : 어려서부터 접한 게임환경

※ 난 이래서 게임이 좋다 : "몇가지 어려운 게임만 빼고 게임이라는 것이 다 재밌어요."

게임 패밀리 안양 사무라이 대전

장소 : 경기도 안양시 호계동 목련 우성APT
일시 : 1997년 11월 25일밤11시 ~ 11월 26일 새벽2시
대전 종목 : 사무라이 스피리츠(네오지오용)
해설 : 전상호(넷째)

우리 가족들은 밤늦게 야근을 마치고 들어온 형(상원)의 제안으로 가족 대항 사무라이 스피리츠 대회를 열었다. 1, 2, 3이라고 쓴 종이를 각각 2장씩 마련해 제비를 뽑아 조를 정했다. 가족들별로 고유 캐릭터를 정해 대전을 가졌는데 첫번째 대전은 아버지와 큰누나(민정)의 대결. 큰누나는 애견 피피를 '러쉬 독'을 이용해 공격했지만 하오마루를 선택한 아버지의 '옥의 고월참'이 작열하며 갈포드의 완패. 두번째 대전은 작은 누나(나코루루)와 형(우쿄의 대전)의 대결. 초반에는 누나가 '안누 무츠베'와 '카무이리무세' 등을 섞어 가며 형을 몰아부쳤지만 형은 역시 침착했다. '비검 사사메유키'로 착실하게 누나의 게이지를 빼앗더니만 '츠바메 로쿠렌'이란 기술로 끝을 냈다.

마지막은 나와 엄마의 대결. 엄마는 대진표 작성을 위해 억지로 참가했기 때문에 내가 한조로 인법을 마구 쓰자 어지러우시다며 스틱을 놓으셨다. 어쨌든 나는 대진 운이 좋아 예선을 그냥 통과할 수 있었다. 결승 진출을 위해서 부전승을 가리는 가위바위보를 했는 아버지가 나와 형을 이겨 결승에 먼저 오르셨다. 나는 언제나 부담스러운 형과 결승 진출을 다퉈야했다. 나는 인법과 '폭염룡'을 마구 섞어 사용하며 강력하게 저항했지만 형(우쿄)은 반월을 그리는 칼을 휘두르더니 점프해서 '츠바메가에시'와 '로쿠렌'의 연속기에 무참히 패배하고 말았다. 아버지(하오마루)와 형(우쿄)의 세기(?) 아니 집안 대결이 펼쳐졌다. 그러나 세기의 대결은 의외로 싱겁게 끝이 나 버렸다. 우쿄의 모든 기술을 알고 있는 형에게 무조건 칼만 휘둘러대는 하오마루는 당해낼 재간이 없었다. 결국 형이 챔피언이 되었지만 식구들은 모두 형을 째려 보았다. 괜히 자는 사람들을 다 깨워놓고 자기만 잘하는 게임으로 대회를 하다니... 다음날 아침 우리 가족들의 눈은 퉁퉁 부어 있었다.



도가 서로 다른 건 물론이다.

퍼즐을 좋아하는 둘째(전민정, 22세)는 게임을 자주 하지는 못하지만 한 번 잡으면 끝을 보는 편이다. 그래서 퍼즐이 더 어울리는지도 모른다고. "저는 배우기 쉬운 퍼즐게임이 좋아요. 가끔 해도 금새 익숙해지기 쉬운 걸 찾았었거든요… 그리고 친한 사람들과 서로 겨루는 게 너무 재밌어요."

"퍼즐엔 약하지만 슈팅은 언니보다 자신있다"는 셋째(전혜원, 20세)도 자랑을 빼놓지 않는다.

어머니는 게임은 안하시지만 가끔 지나가다가 한마디씩 하신다는데 "화면 색깔이 참 멋있구나." "저건 뭐가 저렇게 귀엽게 생겼니?…"어디에서도 게임에 대한 반감은 찾을 수 없다. 막내를 통해 읽을 수 있던 웃음은 비단 많은 수의 게임기와 게임에서 비롯된 행복이 아니란 걸 알 수 있었다. '게임은 한때 가지고 노는 애들만의 장난감'이란 통념을 깨고 생활의 일부로 자연스럽게 정착시킨 가정…. 그 모습이 더없이 화목하고 부러워 보이기만 했다. 더불어 즐기며 같이 생각하고 얘기하는 공간. 완벽한 게임 환경이란 게 바로 이런 것이 아닐까 싶다.

FAMILY INTERVIEW

"게임이 치매 예방에 도움이 되는 줄 이제 알았소!"

챔프 : 게임을 하시게 된 동기는?

아버지 : "그저 다 큰 애가 무슨 게임인가하고 처음엔 다른 부모들과 다를 바 없었죠. 그러던 중 어느날 거실에서 쉬고 있었는데 아들 녀석 게임기 화면에 눈이 가더군요. 한참을 보다보니 한번 만져보고 싶다는 생각이 들었는데 그때 마침아들 녀석이 한 번 해보라고 하더군요. 그냥 소원 한번 들어주는 척하면서 조이스틱을 잡았는데 생각보다 재밌더군요.

챔프 : 게임에 빠져있는 청소년들이나 그의 부모님들에게 싶은말이 있으시다면?

아버지 : 지나치게 빠져서 해야 할 다른 일들을 그르치지 않는 한 게임은 다른 어느 것보다 더한 휴식과 도움까지도 줄 수 있는 것이라고 생각입니다. 요즘 청소년들과 부모들(기성세대)과의 대화의 장벽을 무너뜨려줄 수 있는 매개체로도 좋겠구요.

요즘은 게임이나 오락실에 대한 부정적인 견해가 많이 줄어들었지 않습니까? 아마 그건 적당한 게임시간을 가지고 다른 생활도 열심히 해 나가는 '계획성 있는 학생들이 많아서'일거라는 생각이 드네요. 부모님들이 게임에 대해 항상 부정적 편견만 갖는다고 단정짓거나 포기하지 말고 계획성있는 생활 습관을 갖고 잘 어울려 보세요. 사실 게임에 대한 편견은 그 내용을 잘 모르는 데에서 오는 게 아닐까요?

챔프 : 끝으로 게임이 어른들에겐 어떤 이점이 있을까요?

아버지 : 청소년들과 마찬가지로 성인들에게도 게임은 스트레스 해소에 큰 도움을 주는 것은 사실입니다. 그러나 하나 더 들자면... 저도 나이를 먹은 탓인지 게임을 하기 전에는 순간적으로 깜박 기억이 나지 않는다거나하는 적이 있었습니다. 그런데 게임을 하고 나서부터는 그런 증상은 없어지는 것 같더군요. 전적으로 게임을 했기 때문에 그렇다고는 말할 수 없지만 게임은 나같은 중년층이나 노인들의 정신 건강에 큰 도움이 될 듯합니다.


전만철(게임 패밀리 아버지)

방학맞이 파워 업! 지금 선물 잡으세요!

700-2377

지난호 당첨자



플스 당첨자

고범정/서울시 강동구 암사 3동



새턴 당첨자

김부민/서울시 노원구 상계 3동



닌텐도 당첨자

한경수/경기도 성남시 중원구 성남동

도전! 퀴즈 챔프

1. 최근까지도 수많은 유저들에게 사랑받고 있는 SS용 '슈퍼로봇대전 F'에는 주인공 전용 로봇이 등장합니다. SFC와 PS로 발매되었던 '제4차 슈퍼로봇대전'에 처음 등장했던 이 로봇의 이름은 무엇일까요?
1. 마징카이저
2. 뉴 건담
3. 게슈팬스트
4. 릭 디어스

2. 모델3를 능가하는 엄청난 성능으로 주목받았던 코브라 기판을 사용해서 주목받고 있으며 뛰어난 그래픽과 움직임을 자랑하는 '파이팅 무술'에 등장하는 캐릭터 중 태권도를 구사하는 한국인 캐릭터의 이름은 무엇일까요?
1. 김갑환
2. 윤성민
3. 화랑
4. 김또깡

3. 버튼 연타가 아니라 버튼을 입력하는 타이밍으로 승부하는 레스링 게임인 SS용 '전일본 프로레스링'에는 현재 일본 프로레스링에서 활약하고 있지 않은 선수들도 등장합니다. 다음 중 현재 일본 프로레스링에서 뛰고 있는 선수는 누구일까요?
1. 자이언트 바바
2. 울프 호크필드
3. 제프리 맥와일드
4. 미사와

4. 춘 소프트의 사장이자 '드래곤 퀘스트'의 제작자로도 유명한 나까무라 코이치씨는 독특한 장르의 게임을 많이 만들었습니다. 다음 중 나까무라 코이치씨의 춘 소프트에서 제작한 게임이 아닌 것은 무엇일까요?
1. 톨네코의 대모험
2. 마치(길)
3. 제절초
4. 쵸코보의 이상한 동굴

5. 최근 축구 열풍과 함께 엄청난 수의 축구 게임들이 발매되고 있습니다. 대부분의 축구 게임들은 플레이어가 선수들을 직접 조종하며 즐기지만 이 게임은 자신만의 축구팀을 창단해서 선수들을 육성하는 등 단순한 스포츠 게임 보다는 시뮬레이션 게임에 가깝습니다. 이 게임의 제목은 무엇일까요?
1. 실황 월드 사커3
2. 리베로 그란데
3. J리그 프로 사커클럽을 만들자2
4. 월드 와이드 사커98

6. 연예 시뮬레이션이라는 장르를 인기 장르로 만든 '두근두근 메모리얼'의 제작사인 코나미는 새로운 타입의 연예 시뮬레이션 게임을 발표했습니다. 단순한 학원 연예물이 아니라 중세가 배경이 되며 주인공이 기사 지망생의 신분으로 시작하는 이 게임의 제목은 무엇일까요?
1. 미츠메테 나이트
2. 파이어 엠블렘
3. 나이츠 엔드 드래곤즈
4. 나이트 메어

7. 컴보이(닌텐도)64는 기본적으로 조이패드 삽입구가 4개 존재합니다. 타 기종에 비해 4인용 게임이 많이 제작되고 있는데 다음 중 4인용 게임이 아닌 것은 무엇일까요?
1. 007 골든아이
2. 디디콩레이싱
3. 실황 월드 사커3
4. 마리오64

8. PS로 발매될 예정인 '메탈기어 솔리드'는 메탈기어 시리즈의 3번째 작품입니다. 1, 2탄은 MSX용으로 등장해서 당시 큰 화제와 함께 인기 시리즈의 틀을 잡게 되었습니다. 메탈기어 시리즈는 단 한명의 주인공만 등장하는데 1, 2탄에 이어 이번 작품에도 등장하는 주인공의 이름은 무엇일까요?
1. 메탈기어 솔리드
2. 솔리드 스네이크
3. 카이지크 넬 솔리드
4. 깁슨 솔리드레이커

9. FC, SFC에서 큰 인기를 모았던 여신전생-마신전생 시리즈가 SS로 활발히 발매되고 있습니다. 여신전생 시리즈는 다른 게임에서는 찾아볼 수 없는 독특한 세계관과 현대를 배경으로 하고 있다는 점이 특징입니다. 다음 중 SS로 발매된 여신전생-마신전생 시리즈가 아닌 것은 무엇일까요?
1. 진 여신전생 데빌사마나
2. 소울 해커즈
3. 페르소나
4. 론도

10. 닌텐도의 새 레이싱 게임인 '디디콩 레이싱'에는 귀엽고 깜찍한 캐릭터들이 다수 등장합니다. 다음 중 디디콩 레이싱에 등장하는 레이서가 아닌 것은 누구일까요?
1. 콩가
2. 디디콩
3. 티프티프
4. 동키콩

당첨자 발표도 700-2377 (→1번 → 3번)

도전! 추리 특급

1. 게임 챔프 2월호 기대 소프트 1위는 무엇일까요?
1. 드래곤 퀘스트6
2. 그랜디아
3. 포켓몬스터2
4. 바이오 하자드2

2. 2월의 일본 인기 소프트 1위는 무엇일까요?
1. 슈퍼 로봇대전F
2. 프론트 미션2
3. 만나고 싶어서
4. 디디콩 레이싱

오잉~ 내 선물보다 더 좋잖아!

방학과 크리스마스를 축하하며, 특별 선물들을 추가했습니다.
이번에는 챔프 점수 대신 PC게임을 드립니다!!!

도전! 퀴즈 챔프 상

1등 1명 컴보이(닌텐도)64 1대



2등 1명 플스 1대



3등 3명 16메가 램 1개



4등 5명 플스 CD 1개



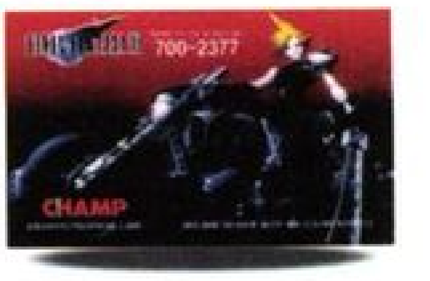
5등 20명 PC게임 1개



6등 10명 다마고치 1개



7등 20명 챔프 전화 카드 1장



도전! 추리 특급 상

1등 1명 새턴 1대



2등 1명 나이키 운동화 1켤레



3등 5명 새턴 CD 1개



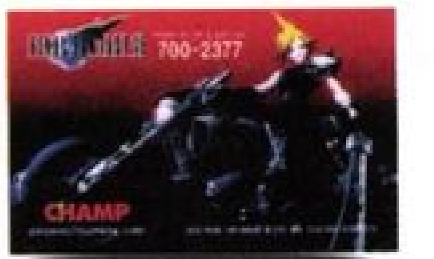
4등 10명 PC게임 1개



5등 5명 다마고치 1개



6등 20명 챔프 전화 카드 1장



당첨자 발표도
700-2377
(→1번 → 3번)

응모 요령

당첨자 선발 기준 및 방법 :
첫 번째 스테이지인 [스피드 퀴즈]는 1문제 당 5점으로,
총점 70점 이상이 되어야 다음 스테이지로 넘어갈 수 있습니다.
두 번째 스테이지인 [공포의 시작선다] 게임 퀴즈는 1문제 당 10점으로,
이 스테이지에서는 80점 이상이 되어야 당첨자 자격이 주어집니다.
그리고, 2문제로 구성되어 있는 [도전 퀴즈 특급]은 두 문제를 모두 맞추어야만
당첨자 자격이 주어집니다. (단, 동점이라도 이용 회수가 많으면, 당첨될 확률이 높아집니다.)
마감일 : 매달 30일 까지
당첨자 발표 : 전국 어디서나 02-700-2377로 확인!!!(1번 → 3번)
상품 수령 : 서울, 경인 지역에 거주하는 분은 15일-18일 사이에 (02)3142-6843으로 김경미씨에게 전화를 걸어 선물 받아갈 날짜를 약속한 후 본사에 내방해서 직접 찾아가시고, 지방 거주자는 본사에서 선물을 우편으로 보내드립니다.

지난호 정답

1. 2, 3, 4, 1, 3, 4, 2, 3, 4, 2
2. ❶번 바이오 하자드 2
   ❹번 슈퍼 로봇 대전 F

특보!

용산가격정보 등장!

700-2377에서는 생생한 현장 가격 정보를 들을 수 있습니다.
• 이용방법 : 700-2377로 전화
1번 게임 챔프 → 4번 용산가격정보

겜훈장?!

이 코너는 독자 여러분들이 게임을 플레이하다가 막히는 부분, 알고 싶은 비법, 그 밖에 소프트웨어 관련 정보나 하드웨어 관련 정보에 관한 질문을 Q&A 형식으로 풀어나가는 코너입니다. 마감은 매달 20일이고 챔프로 직접 전화를 걸어 문의하는 것보다 더 상세하고 정확한 해답을 얻을 수 있습니다.



박학다식 겜훈장 - 1000점
강권오/강원도 춘천시 서우동 1065-3 4/3 2층

Q 빅토리 골97의 특수 테크닉을 가르쳐 주세요

안녕하십니까? '빅토리 골97'을 즐기고 있는 SS유저입니다. 이 게임을 하면서 몇가지 의문점이 생기게 되었습니다.

컴퓨터를 상대로 1인용 게임을 즐기다 보면 컴퓨터는 이상한 기술(공을 위로 띄우는 기술, 몸을 흔들며 상대방을 제치는 기술 등)을 사용하던데 혹시 어떻게 하는지 아시나요? 알고 계실 것이라고 믿습니다.

김선구/서울시 강동구 성내2동

A SS용 최고의 축구 게임인 빅토리 골 시리즈는 축구에 등장하는 여러가지 멋진 기술들을 사용하는 것이 가능합니다.

공을 위로 띄우는 기술은 힐 리프트 또는 사포라고 불리우는 기술입니다. 축구 황제 펠레의 특기였던 기술로 공을 뒤로 차올린 다음 앞으로 떨어뜨려서 상대방을 제치는 기술입니다. 조작 방법은 선수가 뛰고 있는 방향을 기준으로 '앞-뒤-앞-패스버튼'입니다. 몸을 흔들며 상대방을 제치는 기술은 드리블 페인팅입니다. 몸을 흔들며 드리블하기 때문에 순간 방향을 바꿀 수도 있고 상대방 수비를 헷갈리게 할 수도 있습니다. 대쉬(방향키 두번 연타)중 방향 버튼을 좌 또는 우로 연타하면 됩니다. 대쉬는 방향키 대쉬보다는 대쉬 버튼을 사용하는 것을 추천합니다.

Q 고스트 광석은 어디있죠?

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 지금 '브레스 오브 파이어3' 때문에 미치겠습니다. 공략에서는 고스트 광석을 넣고 불을 켜야되고 고스트 광석을 3개 다 사용한 경우 상점에서 구입하라고 했는데 그곳에서는 팔고있지 않더군요. 분명히 실패라는 말이 나와서 상점에도 가보고 표지판도 다 읽어보았지만... 도대체 어떻게 된 일인가요?

박문호/전북 전주시 덕진구 인후동 삼호APT

A 고스트 광석을 판매하는 곳은 등대 마을의 무기 상점으로 가야합니다. 무기 상점으로 가면 판매하고 있습니다.

Q 바이오 하자드 감독판의 액플코드는?

안녕하십니까? 저는 PS를 사랑하는 유저입니다. 최근 '바이오 하자드 감독판'을 구입했습니다. 처음에는 좀비가 무서워서 계속 도망만 다녔죠. 그러나 도망만 다닐 수는 없어서 맞서기로 했습니다. 하지만 좀비를 물리치기는 커녕 좀비의 이빨에 물리기만 해요. 이제는 싸울 생각도 못하고 있습니다. 겜훈장님. 제발 제게 액플 코드를 가르쳐 주세요. PS 유저를 좀비에게서 해방시켜 주세요.

무명씨/경기도 부천시 오정구 오정동 서울맨션

A 좀비를 무서워 한다면 바이오 하자드 감독판을 클리어하는 것은 불가능합니다. 좀비는 바이오 하자드의 마스코트(?)이자 가장 약하고 기본적인 몬스터이기 때문이죠. 권총의 탄환 수를 절약하려고 칼을 사용하는 것은 무모한 행동입니다. 권총으로 쓰러뜨린 후 넘어져있는 좀비를 칼로 공격하는 방법이 좋지요. 권총 탄환이 상당히 모자른 것 같지만 게임 후반부로 가게 되면 남아돌게 되므로 적절히 사용하는 것이 좋습니다. 아무리 해도 도저히 좀비를 이길 수 없으면 다음의 액플 코드를 사용해 보세요. 각 캐릭터의 HP가 줄어들지 않는 코드이며 3개의 게임 모드별로 알려드리죠. 1. 오리지널 모드 : 무적 크리스 800C51AC 008C. 무적 질 800C51AC 0060 2. 비기너 모드 : 무적 크리스 800C51AC 0084. 무적 질 800C51AC 0096 3. 어레인지 모드 : 무적 크리스 800C51AC 0064. 무적 질 800C51AC 0046 이상입니다. 항상 하는 말이지만 지나친 액플 사용은 게임의 진정한 재미를 잃게 할 수도 있습니다.



겜훈장과 친구들 - 500점
이주원/강원도 춘천시 동면 만천1리 796

Q 게임챔프에서 일하고 싶어요

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 미래의 게임챔프 사원이 되기 위해 일어를 열심히 배우고 있는 청년입니다. 챔프 사원이 되기 위해서는 어떤 과정과 조건이 되어야 하는지 아주 자세히 가르쳐 주세요.

육대권/서울시 송파구 풍납2동

A 게임챔프의 사원이 되려면 게임에 대해 잘 알고 있어야 하고 일본어도 능통해야 합니다. 많은 사람들과 어울릴 수 있는 사교성도 필요하고요. 챔프에 꼭 입사하고 싶다면 직접 연락해서 문의해보세요.



겜훈장 암살사건 - 500점
성준석/부산시 연제구 연산3동 1811-642 13/2

Q 2차 로봇대전G의 정신 커맨드는?

안녕하세요? 겜훈장님. 요즘 '제 2차 슈퍼로봇대전G'를 재미있게 즐기고 있는데요. 특정 스테이지에서 적을 설득할 수 있다고 하던데 어떻게 하죠? 그리고 정신 커맨드가 일본어라서 못읽겠어요. 커맨드의 명칭과 쓰임새를 좀 가르쳐 주세요. 제 부탁 좀 꼭 들어주세요.

이준길/서울시 노원구 상계8동

A 제 2차 슈퍼로봇대전G에서 설득은 상당히 중요합니다. 설득 이벤트는 모든 스테이지에서 발생하는 것이 아니라 특정 스테이지에서 각 캐릭터 사이에서 발생합니다. 주로 원작 만화의 시나리오와 동일하게 발생하므로 만화를 많이 보았다면 내용을 충분히 이해할 수 있습니다. 설득 가능한 상황에서는 설득(說得)이라는 명

령을 선택할 수 있으므로 쉽게 알아볼 수 있습니다. 설득 이벤트가 발생하는 스테이지와 설득 캐릭터, 조건 등을 알려드리죠.
4화 : 게타Q를 공격하지 않고 3턴까지 기다리면 게타Q는 아군이 됩니다.
7화 : 사아를 물리친 후 아무로(건담)로 라라를 설득할 수 있습니다.
8화 : 호접귀의 HP를 1/3 미만으로 만든 다음 게타로 설득하는 것이 가능합니다.
10화 : 카뮤(Z건담)로 포우(사이코건담)를 설득할 수 있습니다.
15화 : 플이 등장하는데 쥬도(ZZ 건담)로 설득할 수 있습니다. 설득에 성공한다면 플은 화면 밖으로 나가버립니다.
19화 : 플이 또 등장. 쥬도로 2번 설득하면 동료가 되어줍니다.
21화 : 마사키를 출격시킨 다음 17턴까지 남겨놓으면 류네가 등장. 동료가 되어줍니다.
다음은 정신 커맨드입니다. 정신 커맨드는 RPG의 마법에 해당하는 것으로 이것을 모른다면 로봇대전을 클리어하는 것은 거의 불가능해집니다. 각 정신 커맨드와 그 기능을 알려드리겠습니다.

근성(根性)	HP 1/3 회복
대근성(ド根性)	HP 100% 회복
필중(必中)	1회 명중률 100%
피하기(ひらめき)	1회 회피 100%
열혈(熱血)	1회 공격력을 2배
집중(集中)	1턴 명중, 회피율 +10%
기합(氣合)	기력 +15
보급(補給)	동료 EN 회복
우정(友情)	아군 전체 HP 50% 회복
사랑(愛)	아군 전체 HP 100% 회복
각성(覺醒)	1번 더 이동
가속(加速)	1회 이동력 +3
신뢰(信頼)	동료의 HP 1/3 회복
힘조절(てかげん)	적 공격시 HP를 10 남긴다
행운(幸運)	1회 경험치와 돈을 2배로 얻음
격노(激怒)	모든적에게 10-1000의 데미지

Q 패왕전설의 할복

겜훈장님. 안녕하세요? 게임의 천재라고 불리우는 태환이입니다. 하지만 게임의 천재에게도 고민거리가 생겼습니다. 바로 SS용 '패왕전설' 때문입니다. 오락실에서 캐릭터들이 할복(자살)하는 것을 보았습니다. 그런데 새턴에서는 어떻게 하나요? 가르쳐 주세요. 그리고 무기 놓고 도발은 어떻게 하죠? 본래 스타트 버튼을 3번 입력하는 것이지만 새턴에서는 이 방법이 안되더군요. 몸 건강하세요. 날씨가 아주 춥네요.

정태원/서울시 노원구 중계3동 시영APT

A SS용 패왕전설은 상당한 완성도로 수많은 유저들에게 사랑받고 있는 게임이죠. 오락실에 있는 패왕전설과 SS용 패왕전설은 약간 다른 면을 보이고 있는데 오락실의 패왕전설은 수출용 버전으로 잔인한 장면(몸이 잘리고 피가 튀는 등)이 삭제되었고 할복도 사용할 수 없습니다. 왜색이 너무 심해서 삭제된 것이죠. 하지만 SS용은 일본 내수용 패왕전설을 컨버전한 것이기 때문에 여러가지 잔인한 연출들이 모두 재현되고 있습니다. 오락실에서 할복 장면을 보았다면 그것은 정식으로 수입된 것이 아니라 몰래 밀반입된 기판이라고 생각됩니다. 할복 커맨드는 좌-우-우-하+A+X입니다. 커맨드 입력 마지막에 약손과 발 버튼을 동시에 눌러야 합니다. 무기 놓고 도발은 A+X 즉, 약손과 발만 동시에 누르면 됩니다.

Q 킹오파94의 쿄를 사용하고 싶어요

안녕하세요? 저는 'KOF 97'과 쿠사나기 쿄를 사랑하는 챔프 열성 독자입니다. 며칠 전에 오락실에 갔더니 어떤 형이 94용 쿄를 골라서 어둠 가르기를 사용하더군요. 어떻게 하는지 가르쳐 주세요. 아, 그리고 오로치를 고를 수 있다는 것이 사실인가요? 만약 고를 수 있다면 고르는 방법도 좀 가르쳐 주세요.

김충석/서울시 송파구 신천동 11 장미APT

A KOF '97에서 KOF 94의 쿄를 선택하는 방법은 매우 간단합니다. 모드를 선택한 후 캐릭터 선택 화면에서 쿄에 커서를 놓은 후 START 버튼과 아무 버튼을 동시에 누르면 색깔이 바뀌며 94의 쿄가 선택됩니다. 94 쿄는 어둠 가르기 뿐만아니라 여러가지 기술들의 위력이 뛰어나므로 사용하기에 따라 매우 강력한 캐릭터가 될 수도 있습니다.

Q 4차 슈퍼로봇대전, 신 슈퍼로봇대전의 액플코드는?

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 챔프를 꾸준히 보는 독자입니다. 저는 엽서를 처음 보내는 것이니 이상하더라도 이해해 주십시오. 본론으로 들어가 플스용 액션 리플레이 코드를 알고 싶습니다. 12월호의 액플 코드를 보니 '슈퍼로봇대전F'의 코드가 있더군요. 나온지 좀 지난 '제 4차 슈퍼로봇대전S'나 '신 슈퍼로봇대전'의 코드는 당연히 있겠죠?

유기호/서울시 강동구 성내3동

A 제 4차 슈퍼로봇대전S와 신 슈퍼로봇대전의 코드는 예전에 챔프의 지면을 통해 몇번 공개되었습니다. 과월호를 참조하시길…이라고 하면 안되겠죠? 제 4차 슈퍼로봇대전의 자금 올리는 코드와 신 슈퍼로봇대전의 아이템 코드를 알려드리죠.
제 4차 슈퍼로봇 대전의 자금 올리기 코드는 801047A8 FFFF입니다. 신 슈퍼로봇대전의 자금 올리기 코드는 800FEC94 967F이고 아이템 코드는 800FEEEX 0900입니다. 아이템 코드의 X에는 2, 4, 6, 8, A, C, E 등을 넣으시면 각각의 아템을 선택하는 것이 가능합니다.



세계 프로레스링 - 겜훈장 VIRTUA - 500점
김동오/강원도 춘천시 효자1동 463-88 7/1

Q VGB 킹오파96의 위치는?

안녕하세요. 겜훈장님. 제 친구는 천리안과 하이텔을 사용합니다. VGB용 '킹오파 96'을 다운받고 싶은데 도저히 찾을 수가 없더군요. 제발 가르쳐 주세요. 어디에 숨어있는지 모르겠어요.

예충근/서울시 관악구 신길 1동

A VGB용 킹오파 96은 상당히 많이 퍼져있기 때문에 구하는 방법은 매우 쉽습니다. 하이텔의 경우 게임기 동호회(GO GAMER) 또는 고전 게임 동호회(GO CGAME)의 자료실에 들어가서 'LT 킹오파' 또는 'LT KOF'를 입력하면 쉽게 찾을 수 있습니다. 참고로 LT 명령은 제목을 검색하는 하이텔의 명령어입니다. 천리안의 경우는 공개자료실의 게임 자료실이나 에뮬레이터 동호회(GO COMGO)의 자료실에서 찾아보세요. 여기서는 'SUBJ 킹오파' 또는 'SUBJ KOF'를 입력하면 됩니다. SUBJ는 천리안의 제목 검색 명령어입니다.

Q 가루다의 난입?

안녕하세요? 겜훈장님. 아케이드용 '스트리트 파이터 EX'에서 황당한 것을 발견했습니다. 다름이 아니오라 제가 류를 골라서 베가까지 왔는데 갑자기 가루다가 난입했어요. 아무래도 특정 캐릭터가 어떤 조건에 맞게 난입하는 것같은데 제발 좀 가르쳐 주세요. 훈장님 감기걸리신 것 빨리 완쾌되길 바랍니다.

이춘근/경북 상주시 낙양동



에반겔리온의 몸 안에는… - 500점
박태현/서울시 강동구 명일1동 351-4 다세대 103호

A 가루다의 난입을 보려면 우선 마지막까지 한번도 이어서 해서는 안됩니다. 컨티뉴 회수가 0이어야만 한다는 말이죠. 그리고 마지막을 슈퍼콤보로 장식하는 슈퍼콤보 피니쉬를 4번 이상 성공시켜야 하고 각 캐릭터를 14히트 이상으로 승리해야 합니다. 그러



신고는 공포의 질문맨 - 500점
최우진/강원도 춘천시 효자1동 491-331

면 마지막에 가루다가 난입하게 되고 플레이어와 대전을 펼치게 되지요. 감기 걱정해주셔서 정말 감사합니다. 날씨가 계속 쌀쌀한데다 너무너무 바쁘다 보니 쉽게 낫지 않는군요. 춘근군도 감기 조심하시길…

Q 치즈루와 이오리의 관계는?

안녕하세요? 겜훈장 할아버지. 궁금한 것이 있어서요. 바로 '킹오파 97'에 관한 것인데요. 이오리의 상성관계인데 장거한, 최번개, 뉴페이스 팀을 제외한 모든 관계는 다 찡그린 얼굴로 나오던데 유독 치즈루만 아니더군요. 그 이유를 좀 가르쳐주세요.

유경선/서울시 은평구 구산동

A 이오리는 거의 모든 캐릭터들이 싫어하고 있지만 치즈루는 그렇지 않습니다. 그 이유는 치즈루는 이오리를 자신을 도와줄 동료라고 생각하기 때문입니다. 이오리, 치즈루, 쿄의 3인은 오로치를 봉인할 수 있는 인물들입니다. 치즈루는 이오리와 쿄와 힘을 합쳐 오로치를 봉인하려고 하기 때문에 이오리에게 나쁜 감정을 가지고 있지 않습니다.

Q 타이탄을 못찾겠어요.

안녕하세요? 저는 얼마전 친구와 돈을 모아 PS를 구입했습니다. 'FF7'을 하고 있는데 소환수 타이탄을 찾지 못해서 몇시간째 헤매고 있습니다. 공략집을 봐도 모르겠어요. 겜훈장님. 제발 부탁이니 이 문제를 해결해 주세요.

강대현/부산시 동래구 온천3동

A 소환수 타이탄은 고대 신화에 나오는 거인 타이탄을 게임에 소환수로 등장시킨 것으로 FF3부터 등장하는 단골(?) 소환수입니다. 타이탄은 공가가에서 위쪽의 길 즉, 마황로로 가는 길에서 마황로를 조사하면 얻을 수 있습니다. 쉽게 설명하면 스칼렛과 첸의 얘기를 엿들은 후 스칼렛이 있던 자리를 조사하면 되지요.

Q 미궁5의 보물

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 GB용 '젤다의 전설'을 공략집 없이 하고있는 학생입니다. 저는 미궁5에 들어갔습니다. 그런데 구멍이 많아서 보물상자를 얻을 수가 없었습니다. 어떻게 얻어야 하는지 알려주세요. 그리고 낚시바늘은 누구에게 주어야 합니까? 또, 노래를 부를 수 있는 아이템중 3번째 것은 어디있나요?

무명씨/전북 전주시 덕진구 덕진동2가

A 5번째 미궁에는 수많은 구멍들이 모여있어서 보통의 점프로는 건너갈 수 없는 곳이 많이 있습니다. 이곳은 두가지 아이템을 동시에 장비하고 사용해야만 건너갈 수 있습니다. 대쉬 능력을 사용할 수 있게 해주는 신발 아이템과 점프할 때 사용하는 깃털 아이템을 동시에 장비하고 달리는 도중 점프 버튼을 누르면 평소보다 훨씬 멀리까지 점프하는 것이 가능합니다. 이 방법을 사용하면 구멍 건너편에 있는 아이템은 모두 얻을 수 있습니다. 대쉬 후 점프는 나중에 거쳐가야할 미궁들에서도 많이 쓰이므로 익혀두는 것이 좋습니다. 낚시바늘은 바다속에서 낚시를 즐기고 있는 어부에게 가져다 주세요. 어부는 전체 맵의 〈11.3〉에 있는 다리 아래에 있습니다. 다리 오른쪽을 보면 옆으로 뛰어내릴 수 있는 곳이 있는데 이곳으로 떨어져서 잠수하면 어부 아저씨를 만날 수 있습니다. 어부에게 낚시바늘을 주면 브래지어를 건져주는데 브래지어는 바다 한가운데에서 어쩔줄 모르고 있는 인어에게 가져다주면 됩니다. 노래를 부를 수 있는 아이템중 3번째 것은 전체 맵의 〈5.5〉에 있는 화살표 모양의 표지판을 계속 따라가면 바닥에 열리는 곳이 생기는데 이곳으로 들어가면 얻을 수 있습니다. 3번째 노래는 죽은 자를 되살릴 수 있는 개구리의 노래로 게임 후반부에서 유용히 사용될 것입니다.

Q 7번째 미궁의 열쇠가 필요해요

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 GB유저입니다. 저는 겜훈장 코너 덕분에 '젤다의 전설'을 미궁6까지 클리어 했습니다. 그런데 미궁7의 열쇠를 찾았지만 얻을 수가 없습니다. 혹셧도 록의 깃털도 소용이 없습니다. 이유는 구멍이 잔뜩 있기 때문입니다. 미궁7의 열쇠를 얻을 수 있는 방법을 알려주세요. 또, 통찰의 렌즈는 어디있나요?

김강석/서울시 송파구 송파2동



정복자 겜훈장 - 500점
전용훈/서울시 성동구 성수1가 162-1 5/4

A GB용 젤다의 전설을 공략집 없이 즐기고 있는 분들이 상당히 많은 것 같군요. 미궁7의 열쇠는 엄청나게 많은 구멍들을 건너가야만 얻을 수 있지요. 이곳은 구멍이 너무 많기 때문에 대쉬 점프로도 건너갈 수 없습니다. 메베마을에는 새 모양의 풍향계가 있습니다. 풍향계를 옆으로 밀면 지하로 통하는 계단을 발견할 수 있는데 이곳에는 닭의 해골이 있습니다. 여기서 죽은자를 되살릴 수 있는 3번째 노래인 개구리의 노래를 연주하면 닭 꼬꼬가 되살아나게 되고 힘의 팔찌를 장비하고 꼬꼬를 붙잡게 되면 공중을 날아다닐 수 있습니다. 이제 전체 맵의 〈11.16〉의 구멍을 모두 건너서 동굴로 들어가세요. 모든 것을 볼 수 있는 통찰의 렌즈는 〈10.2〉에 있는 인어의 동상에서 얻을 수 있습니다. 인어에게 브래지어를 가져다 주면 고맙다고 인사하며 인어의 비늘을 선물로 줍니다. 인어의 비늘을 인어의 동상에서 사용하면 지하 동굴로 들어갈 수 있는데 여기서 통찰의 렌즈를 얻을 수 있습니다. 이곳에서는 안보는 적들이 마구 공격하므로 대쉬로 재빨리 돌파하세요. 통찰의 렌즈를 사용하면 최강의 무기인 부메랑을 얻을 수 있습니다.

Q 드래곤볼의 반격법

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 PS를 살 예정입니다. 용산에 나가서 '드래곤볼 파이널 바우트'를 해봤는데 상대방이 장풍을 쏘면 가드는 되지만 반격기, 없애기, 피하기 등은 잘 안됩니다. 어떻게 해야 반격기 등을 사용할 수 있을까요?

무명씨/서울시 독산구 독산본동

A 상대방에 멀리서 사용하는 강력한 데모 필살기 때문에 고민이군요. 필살기는 버튼 입력을 통해 반격, 소멸, 피하기, 방어 등이 가능합니다. 반격의 커맨드는 네모+세모+동그라미 버튼이고 소멸은 엑스+세모, 피하기는 동그라미+네모, 방어는 엑스 버튼을 입력하면 됩니다. 상대방이 데모 필살기를 사용하면 화면이 바뀌며 화면 아래쪽에 일본어로 카운터(カウンタ)라는 글자가 나오는데 이때가 반격기를 사용할 순간입니다. 버튼 입력을 정확하고 빠르게 하는 것이 중요합니다.

Q 퍼팩트 스트라이커의 세이브 방법

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 N64용 '퍼팩트 스트라이커'를 즐기고 있는데 콘트롤러 팩이 있음에도 불구하고 세이브를 못하고 있습니다. 방법을 알려주세요. 또, 콘트롤러 팩을 넣고 게임을 시작하면 예, 아니오를 고르는 화면이 나오는데 이것은 무엇이죠?

A 퍼팩트 스트라이커는 게임 세이브와 선수 세이브를 하는 것이 가능합니다 게임 세이브는 리그전이나 토너먼트, 시나리오 등에서 사용되는 것으로 게임이

끝난 다음에 세이브 여부를 물어봅니다. 세이브를 원하면 예(はい)를 선택하세요. 그러면 두군데의 세이브 장소중 어느 곳에 세이브를 할 것인지 선택하게 되는데 원하는 쪽을 선택하세요. 선수 세이브는 선수 에디트 모드에서 자신이 만든 선수를 저장하는 것입니다. 선수에게 각각의 수치를 배분하면 선수를 저장할 것인지를 물어봅니다. 이곳에서 만든 선수는 팀 에디트를 통해 원하는 팀에 넣을 수 있습니다. 세이브를 원하면 예(はい)를 선택하세요. 게임 시작시 예, 아니오를 고르는 화면은 콘트롤러 팩에 저장된 데이타를 사용할 것인지를 물어 보는 것입니다.

Q 스톰 브링거의 커맨드는?

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 지난호 ARC반에 실린 정고운입니다. GB용 '열투 KOF 96'에서 폭주 레오나를 골랐는데 폭주 레오나가 스톰 브링거 기술을 사용하는 것을 보았습니다. 그런데 그 커맨드를 모르겠어요. 커맨드 입력 방법을 알려주세요. 그리고 게임챔프 게시판 아래쪽에 있는 게임챔프 기프트는 무엇입니까?

정고운/강원도 삼척시 남양동

A 폭주 레오나의 스톰 브링거는 최강의 기술중 하나로 엄청난 위력을 자랑합니다. 스톰 브링거의 커맨드는 상대방에게 근접해서 →↓←→B 입니다. 게임챔프 게시판 아래쪽에 있는 게임챔프 기프트는 챔프가 독자 여러분에게 드리는 상품들의 목록입니다. 챔프 점수를 많이 모은 분일수록 더 좋은 상품을 받을 수 있으므로 챔프의 여러가지 독자 코너에 참여해 보세요.

Q 고대 신전의 도형

겜훈장님. 안녕하세요? 저는 PS용 '아런드라'를 플레이하고 있는데 데지나 사막의 고대 신전에서 막혔습니다.
고대 신전에서 2층으로 올라간 후 눈알 모양의 바닥을 피해 위쪽으로 올라가면 퍼즐이 있습니다. 도형을 4개 맞춰야 하는데 도형은 3개뿐입니다. 어떻게 해야 이곳을 지나갈 수 있나요?

무명씨/경북 안동시 운안동

A 도형을 4개 맞추어야 하는데 3개뿐이라고요? 그럴리가 있나요? 조금만 신경써서 찾아보셨다면 좋았을텐데... 화면상에서 보이지 않는 곳에 마지막 도형이 숨겨져(?) 있습니다. 오른쪽 기둥 뒤쪽을 살펴보세요.

챔핑의 H/W & S/W 연구실

Q 새턴 수은전지의 정체는?

안녕하세요? 챔핑님. SS 안에 있는 수은전지를 떼어 보았더니 세이브한 것이 모두 지워졌습니다. 왜 그런거죠? 그리고 SS로 비디오 CD를 보려면 어떻게 해야합니까? 글이 엉망이지만 잘 봐주세요.

김석록/강원도 동해시 북평동

A SS 본체의 세이브 데이타는 수은전지의 힘을 사용해서 저장되는 것입니다. 그래서 수은전지를 떼어내면 세이브 데이타가 지워지는 것입니다. 이 경우는 수은전지를 다시 넣는다고 해도 세이브 데이타를 되살릴 수 없습니다. 수은전지를 교체하려면 파워메모리에 본체의 세이브 데이타를 미리 복사해두어야만 합니다. SS로 비디오 CD를 보려면 SS 전용 무비카드가 필요합니다. 용산 등지의 게임기 전문점에서 쉽게 구입할 수 있으며 일본 제품과 대만 제품이 있습니다. 무비카드는 상당히 고가이므로 학생 신분이라면 상당히 부담이 될 것입니다.

Q 국내 유통 새턴에서도 일본 CD가 돌아가나요?

챔핑님. 너무나 알고싶은 것이 있습니다. 시스템 11, 시스템12란 무엇이죠? 그리고 내년에 듀랄이 나온다고 하던데 새턴 게임을 즐길 수 있을까요? 마지막으로 카마, KDS 새턴은 세가 새턴의 CD를 100% 사용할 수 있나요?

이해영/대전시 중구 산성동

A 시스템11, 시스템12는 남코에서 제작한 오락실용 기판입니다. 시스템11은 PS와 완벽하게 호환되기 때문에 여기서 개발된 게임은 PS로 완벽 이식이 가능합니다. 철권1, 2와 소울에지, 릿지레이서 등이 시스템11용 게임이었죠. 시스템12는 시스템11을 업그레이드한 기판으로 폴리곤 처리 능력이 강화되었습니다. 철권3가 바로 시스템12를 사용해서 만든 게임이죠. 시스템12용 게임중 PS로 이식된 것은 없기 때문에 이식도에 대해서는 아직 알 수 없습니다. 듀랄의 스펙, 각종 정보가 등장하고 있지만 아직 확실한 것은 없습니다. 따라서 새턴 게임의 사용 가능 여부는 불분명합니다. 카마, KDS 새턴은 삼성 새턴과는 달리 세가 새턴의 모든 게임의 실행이 가능합니다.

Q 여러가지 새턴

챔핑님. 저는 한달동안 PS에서 삼성새턴으로, 다시 세가새턴에서 V새턴으로 무려 4번이나 교환했습니다. 지금은 먼지만 쌓여가는 새턴을 닦으며 CD를 구입하는 그날을 기다리고 있습니다. 새턴의 종류는 상당히 많던데 각각의 기능 차이는 무엇인가요?

박태현/서울시 강동구 명일1동

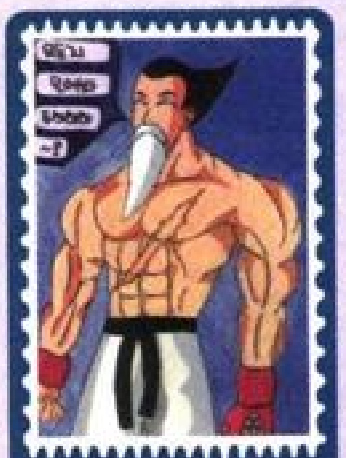
A 새턴에는 여러가지 종류가 있지만 성능의 차이는 거의 없습니다. 단, 기종에 따라 무비카드 등이 기본적으로 달려있는 것이 있기도 합니다. 하지만 무비카드 가격에 해당하는 비용을 더 지불해야 하므로 큰 의미는 없지요. V, 세가, 삼성 처럼 이름이 약간 다른 이유는 각각을 생산하는 회사가 다르기 때문입니다. PS와는 달리 여러 업체에서 게임기를 발매하는 이유는 새턴은 IBM-PC처럼 새턴만의 공통 규격을 따르기 때문입니다.

Q 게임기를 휴대용 TV에 연결하기

챔핑님. 안녕하세요? TV에 관해서 여쭈어 보겠습니다. 전 SS유저인데 아버지께서 게임을즐기는 것을 반대하셔서 몰래몰래 즐기고 있습니다. 아버지는 매일 6시 30분에 들어오시기 때문에 게임을 즐길 시간이 별로 없어요. 그래서 중고TV를 구입하려고 하는데 그건 좀 힘들 것 같아요. 지금은 휴대용 TV를 생각하고 있는데 휴대용 TV를 새턴과 연결시켜서 게임을 실행시키는 것이 가능할까요? 멋진 그래픽과 사운드를 포기하더라도 게임만은 즐기고 싶어서 그럽니다. 휴대용 TV는 제 최후의 수단입니다. 휴대용 TV도 게임기 연결이 가능한지 알려주세요.

D.W/대구시 북구 침산3동

A 결론부터 말씀드리자면 휴대용 TV에도 게임기를 연결해서 즐기는 것이 가능합니다. 단, 모든 휴대용 TV가 게임기 연결이 가능한 것은 아닙니다. 게임기의 AV 출력을 입력받을 수 있는 AV입력 단자가 있는 휴대용 TV만이 게임기 게임을 즐길 수 있습니다. 휴대용 TV는 AV 단자가 달려있지 않은 것들이 많습니다. 그러므로 휴대용 TV 구입시 AV 단자의 여부를 꼭 확인하세요.



카즈야가 겜훈장이었단말인가?
500점
소병남/경기도 성남시 분당구 구미동 무지개마을 LG APT 206동 901호



제 1부 겜훈장 게임속에 들어가다!
500점
이기동/대구시 북구 대현2동 470-9



제2부 다시 탈출한 겜훈장
500점
최성호/경북 경주시 안강읍 검단2리 1115



겜훈장의 뇌
500점
이종원/서울시 관악구 신림9동 현대APT 102동 807



아트갤러리

▢장 원 : 2,000점	▢준준장원 : 1,200점
▢준 장 원 : 1,500점	▢입 선 작 : 500점

이코너는 독자 여러분들의 그림솜씨를 자랑하는 곳입니다.
이번에도 많은 분들이 이 「챔프 아트갤러리」에 응모해 주셨습니다.
이번엔 사연이 많은 분들이 응모들을 하셨군요.
이제 독자 여러분들의 그림솜씨를 한번 감상해 볼까요?

장원



NEON GENESIS EVANGELION

김수진/서울시 도봉구 창 3동 557-39호 3통 3반

만화동아리인데 게임이야기만 한다고요? 그건 당연할텐데…, 하이텔을 들러 보면 만창동이라는 곳이 있는데 거기에서는 만화 이야기는 거의 하지를 않습니다. 대신 오락 이야기만 할뿐…, 그리고 챔프 점수는 게임챔프 뒤에 있는 '챔프 게시판'을 참조하시기 바랍니다.

준장원



에바 3총사

김성우/서울시 중랑구 신내 1동 449-1 27/3 경원 APT B동 201호

갑자기 전화를 걸고 찾아 온 한 학생. 손에 들려 있는 것은 아트갤러리에 넣어 달라고 가지고 온 에반게리온 그림. 그러나 미술부에서 하는말 "크기가 너무 크니 출력소에서 스캔받아 와요!"

준준장원



진검 승부

김동오/강원도 춘천시 효자 1동 463-88번지 7통 1반

이번에도 변함없이 그림을 보내 주셨군요. 게다가 세다르게사무라이 스피리츠를 그려 보고 싶으셨다니…, 다음에도 좋은 그림들을 많이 보내 주시기 바랍니다.



내가 주인공 할꺼야!

최재완/서울시 광진구 중곡 2동 124-31호

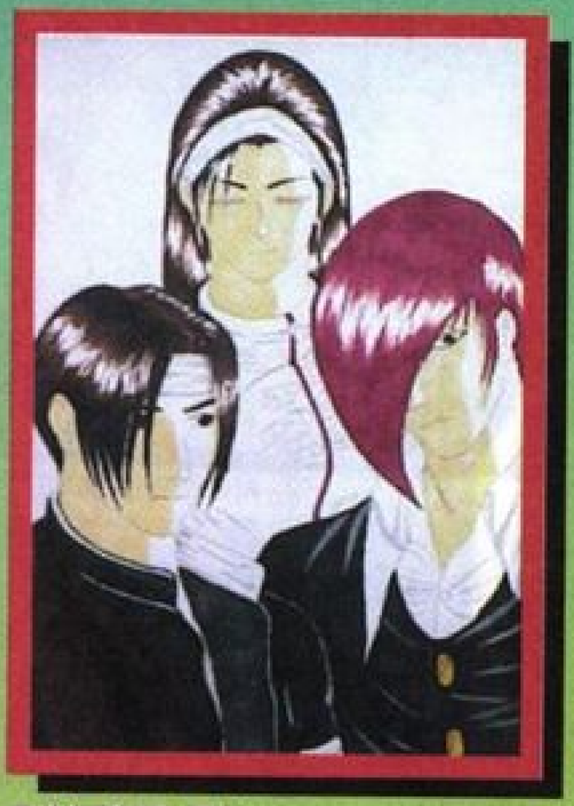
제목과는 다르게 주인공인 고에몽은 뒤에서 웃으면서 같이 걸어가는 모습인데, 혹시 엘방에서 몰래 죽일 계획을 세우고 있는게 아닌지, 아무튼 감기 조심하라는 말은 고맙게 받아 드리겠습니다.



눈싸움

지권/인천시 남동구 간석 1동 71번지 37통 5반

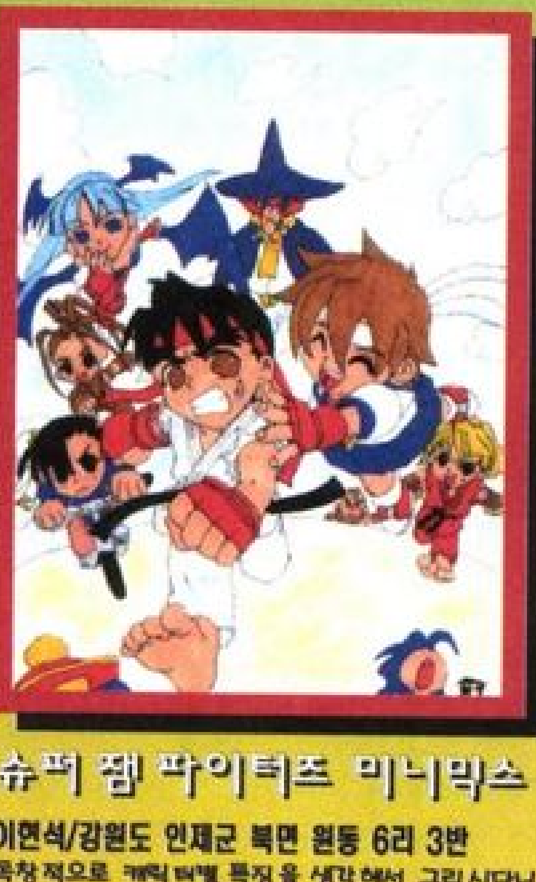
만화가 지망생이신가요? 왠 톤을 이렇게 많이 사용하신 건지. 하지만 분위기를 살리기 위한 효과는 좋았다고 봅니다. 다음에는 되도록이면 톤을 적게 사용해 주시기 바랍니다. P.S 톤이 잘 떨어지더군요.



3신기의 팀

김공우/서울시 동작구 사당 4동 300-49 102호

많은 차가운 눈을 그린다지만 표정은 차가운 눈과는 관계가 없는듯 하군요. 3명이 전부 화난 표정이니…, 그리고 여자 친구를 사귀신다고요? 부럽군요.
겨울을 차갑게 보내야하는 담당자에게도 봄이 오길 빌어 주세요.



슈퍼 잼 파이터즈 미니믹스

이현석/강원도 인제군 북면 원통 6리 3반

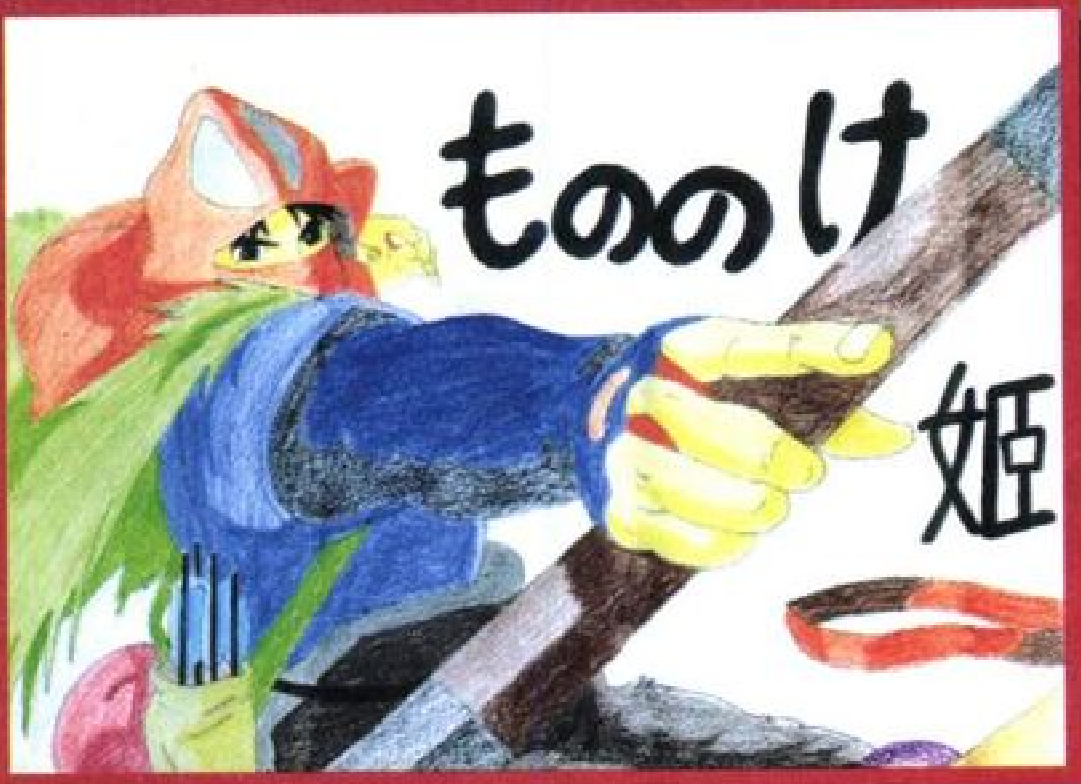
독창적으로 캐릭터별 특징을 생각해서 그리시다니 그림을 잘 그리시나 보군요. 그리고 미술선생님께 인정을 받았다니 축하해 드립니다. 다음에도 좋은 그림들을 볼 수 있기 바랍니다.



아테나의 화이트 크리스마스

주혜연/대전시 중구 오류동 삼성 APT 24동 1303호

아테나가 꽤 귀엽군요. 눈오는 날이라, 꽤 오래된 것 같군요. 요즘에는 서울하늘에서 눈을 보기가 힘드니 작년에도 눈이 별로 안와서 즐거운 겨울을 보내지 못했었는데…, 이번 겨울에는 화이트 크리스마스가 되기를 바라며…



아시타카

서대인/부산시 연제구 연산 9동 460-21번지 26통 2반

역시 지브리는 인기가 드높군요. 애니메이션을 아는 사람중에 지브리를 모르는 사람은 없으니. 그리고 이웃의 토토로는 괴기 공포물로 판정이 났다는군요. 그러니 아마도 모노노케 히메가 국내에 반입하는것은 불가능하다고 봅니다.



바이오 하자드

김병관/부산시 동래구 명장 1동 삼성 APT 101동 1605호

음침한 분위기를 연상 시키는 배경, 피를 흘리는 좀비, 그냥 무표정하게 있으면서 총을 쏘는 질.
왜 이렇게 음산한 분위기의 그림을 보내셨나요? 협박인가요? 이제는 협박을 해도 소용이 없습니다. 얼굴에 철판을 무데기로 깔았으니까요.



힘내라 요시

이익주/서울시 강서구 화곡 7동 368-67

저번에도 깨끗한 그림체로 늦게 보내셨음에도 불구하고 뽑아드렸습니다.
그런데.. 왜 또 늦으시는거죠? 제발 기한내에 보내주시기 바랍니다. 그리고 배경과 요시의 모습이 매우 어울리는군요.



스트리트 파이터 제로

진민섭/전북 익산시 낭산면 낭산리 상낭63

어두움을 연상시켜 저에게 협박을 하려는 그림인가요? 아니면 류와 켄의 힘이 그렇게 어두운 분위기를 만든건가요? 물감으로 이렇게까지 그리시다니 장원은 못드리지만 입선에 만족하시기 바랍니다.



Good bye! 1997….

김도영/대구시 중구 동성로 3가 60번지

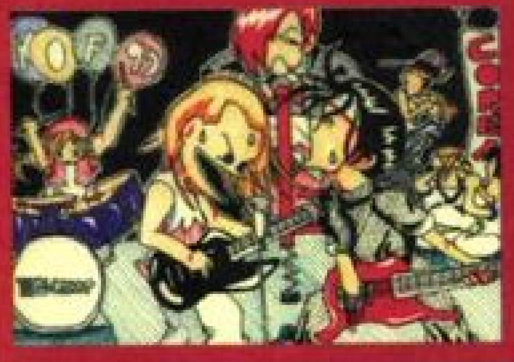
전에 보낸 그림이 짱짱한게 아니라 배게 였었다니, 그런 배게가 있나요? 있다면 한번 보고 싶은데 혹시 있다면 사진이라도 찍어서 보내시길.



야마자키의 폭주

이기동/대구시 북구 대현 2동 470-8번지 6/5

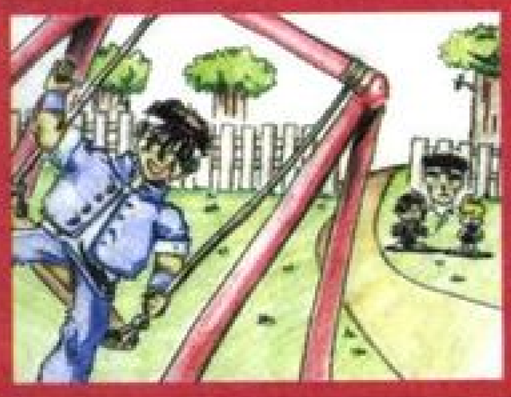
야마자키 이번에 KOF에서 폭주 캐릭터에 들지 못해서 그렇게 열 받은 건가요?
쓰러져 있는 모습을 보니 히가시 죠, 폭주 이오리, 나나카세 야시로 같은데, 근데 왜 히가시 죠까지 당한 것인지. 이오리와 야시로만 없애면 될것을.



KOF 콘서트

김성수/울산시 동구동 부동 두산 APT 206호

쿄와 앤디가 열심히 기타를 치면서 노래를 부르고 이오리는 스카이 콩콩을 타면서 뭘하는 건가요? 제목은 있지만 왠지 내용에 대한 설명이 없어서 이해가 힘들군요. 설명도 같이 붙여서 해 주셨으면 좋았을 걸 아쉽군요.



신고와 똘마니들

오선우/서울시 강북구 수유 6동 535-177호

그네를 타고 있는 야부키 신고의 모습이 매우 인상적이군요. 그리고 뒤에 있는 똘마니 세명의 모습도 가관입니다. 그런데 고로는 어떻게 된 거죠? 죽은 건가요? 다리가 없는데.



우린! 역시 최강이야!

소병남/경기도 성남시 분당구 구미동 무지개마을 LG APT 206동 901호

그림을 상하지 않게 하기 위하여 꽤 세심한 주의를 기울이셨군요. 하지만 저번과는 달리 이번에는 단 두캐릭터만 있어서 그런지 배경이 너무 휀하군요. 배경에도 많은 관심을 쏟으시기 바랍니다.

히로/강원도 춘천시 만천 1리 796번지
이건 어떨런지…? 자신의 개성과 소질을 인정해주며 같은뜻을 가진 이들과의 대화와 만남. 여러분들의 꿈을 조금이나마 펼칠 수 있는 작은 공간입니다.
적극적으로 참여하실수 있는 분만 바랍니다.
나이는 16~17세 제한이며 보내주실 때 간단한 소개서와 작품 2편을 함께 보내주세요.
되도록 작품은 모방이 아니었으면 좋겠어요.
천리안 ID : LJOOWON

98년 1월호 챔프 아트갤러리는?

자신이 그리고 싶은 그림을 멋지게 그려 보내주십시요. 그림은 엽서 또는 16절지 도화지 중 어떤 곳에 그려도 상관 없습니다. 25일이 지나서 그림이 도착하면 자동 탈락되며 당첨되신 분들께는 챔프 점수를 드립니다.

알림

이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다. 작품을 우송하실 때에는 반드시 작품 제목을 적어서 보내 주십시오. 당선된 분들은 해당 챔프점수를 드립니다. 그리고 그림은 매월 25일 마감입니다. 컴퓨터 그래픽에 자신이 있는 독자는 PC통신을 이용해 아트갤러리에 참가해 주십시오.
〈천리안, 하이텔은 champg, 나우콤은 네모네모로 보내주시면 됩니다.〉

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
(우) 121-160
게임챔프 「챔프 아트갤러리」 담당자 앞

챔프 쌤쌤 마당

이 코너는 독자 여러분들을 위한 코너입니다.
저희 게임챔프를 이용해서 팔거나 구입하고 싶은 물건이나 교환하고 싶은 물건이 있으시면 주저하지 마시고 아래의 주소로 엽서를 보내주세요. FAX나 PC통신으로 메일을 보내주셔도 좋습니다. 그리고 보내실 때에는 기종,내용,이름·ID,주소,전화번호(지역번호 꼭 쓰세요)를 정확히 기입해서 보내주세요. 다음달부터는 이름, 주소, 전화번호 등이 정확하지 않은 분은 실어드리지 않을 것입니다. 거래하실 때는 모든 내용을 사전에 철저하게 확인해서 뜻하지 않은 피해를 입지 않도록 주의하세요. 또, 이번달부터 게임 제작사의 구인 코너가 신설되었습니다. 게임 제작사들의 많은 참여 바랍니다

보내실 주소 : (121-160) 서울시 마포구 상수동 324-1
법경빌딩 5층 게임 챔프 쌤쌤마당 담당자앞
FAX: 02-3142-6820
PC통신 : 천리안에서 GO CHAMPG하신 후
'사고팔고란'에 글을 올리시거나
천리안/하이텔 ID:champg
나우누리ID:네모네모로 메일주세요.

사고



PS+패드 2개+KOF '96을 10만원에 삽니다. 상태가 좋으면 12만원에 삽니다. 오후 7~9시 사이에 연락을 주시고 주말에는 연락하지 마세요.
TEL:(0416) 52-0724
김학중/충북 공주시 옥룡동 주공 APT 101동 906호

복사 CD(드래곤볼 파이널 바우트, 토발2, 스트리트 파이터 EX 플러스 알파, 아머드 코어, KOF '96, 툼 레이더, 랑그릿사 1,2합본, 악마성 드라큘라, 소울엣지, 투신전3, 레이지 레이서, 레이스톰, 바이오하자드 디스터스 컷등)원하는 가격은 송료포함 장당 5천원이며 다른 것들도 삽니다. 그리고 CD에 따라서 가격 절충이 가능합니다. 그리고 연락할 때에는 지역번호, 음성, 끝에 4989를 쳐주세요.
B.B:012-1174-1329
경북 안동시 평화동 164-38번지

쌤쌤하고

GB+확대경+만화책 21권+게임챔프 12월호+합팩 2, 알팩 1(KOF95,96)필수!를 주변기기+PS+복사CD 1장과 쌤쌤하고 싶습니다. 연락은 오후 7시 이후에만 해 주시고요, 어른이 받으시면 끊어주세요. 원하시면 KOF 사진 3장, 예반게리온 책받침도 드려요.
TEL:(02) 201-9444
황재영/서울시 광진구 광장동 570번지 상록 타워 APT 1807호

소년탐정 김전일8~10권, 꺄꿍 4~5, 파이트 볼 5~6권, 12지 전사 2, 6권, 짱구는 못말려 6,12~15권, 어린이용 짱구는 못말려 4권, 짱구는 못말려 애니메이션 4권명탐정 코난 12, 15권, 도라에몽 30, 40 14권, 슬램덩크 24권, 아기와 나 16권, 두치와 뿌꾸 2권, 내친구 물독 1권, DIVA, R.ef 3집, 주주클럽 2집(복사품), 미니오락기(12가지), PC CHAMP 10월호 CD-ROM 부록, 만득이 메니아 북, 그려보자 시리즈(공룡 빼고), 개구리 열쇠걸이, 1997년 LG TWINS FAN BOOK, LG TWINS MEDIA GUIDE BOOK, 툼터보 1, 6, 7권, 김전일 시리즈북, 만화 금오신화, 숙향전, 만화 한국사 1,2권을 PS+철권2 or 텐가이 or 패드 2개로 바꾸기를 원합니다. 전화는 토요일과 일요일에 해주시고 전화하실 때에는 '선호 같은반 친구'라고 해 주세요. 제가 없을 때는 141연락방에 녹음해 주시길 바랍니다. 141에 녹음 하실때는 주소와 전화번호를 똑바로 말해 주세요. 그리고 되도록이면 산본동분과 교환을 원합니다. 그리고 되도록 전화를 적게 걸어 주시기 바랍니다.
TEL:(0343) 94-3581
141연락방:141을 누르신 후 9435819를 누르신 후 안내말에 따라서 *를 누르시면 됩니다.
김선호/경기도 군포시 산본 2동 한양 APT 1204동 2001호 435-042

팔고

PS(개조)+코맨더 패드+CD 2장+게임비기 대사전+챔프 12월호+게임책 4권을 15~16만원에 팔고 싶습니다. 연락은 월요일~금요일7~9시 사이에 바랍니다.
(0344) 971-1295
정상제/경기도 고양시 덕양구 토당동 37-17번지

PS용 복사CD 11장을 60,000원에 팝니다.
(★프로트 미션2, ★브레스 오브 파이어3, ★록맨 X4, 실황 파워풀 프로야구 '97 개막판, 타임 크라이시스, 월드 사커 위닝 일레븐 '97, ★쿨보더스2, 더 킹오브 파이터즈'96, ★사가 프론티어, 건블렛, 드래곤볼Z 파이널 바우트)앞에 별표 친것은 공략본도 드립니다. 연락은 평일 오후 4~5시, 주말은 오후 1~6시 사이에 해주시고 어른이 받으면 그냥 끊어주세요.
TEL;(0441) 847-0845
이영선/충북 충주시 봉방동 101-1번지

팔고



SS(개조)+정품CD 2장+복사CD 9장+램팩 2개를(KOF '95,96, 와쿠와쿠 전용)팝니다. 가격은 24~28만원정도 받고 싶습니다. 연락은 매일 오후 5~9시 까지 해 주시기 바랍니다.
TEL:(02) 611-0223
신동규/서울시 구로구 개봉 3동 360-6호

쌤쌤하고

화이트 새턴+패드 1+롬팩 1+복사CD를 12만원에 삽니다. MC스퀘어(구형)안경빼고 12만원에 팝니다(가격절충). 교환시에는 3만원을 더 드립니다.연락시에는 음성을 남겨 주세요 그리고 되도록이면 경기도분과 거래를 하고 싶습니다.
B.B:012-1113-0720
임수동/경기도 안양시 만안구 박달 2동 2차 우주타운 2동 301호

SFC+패드 2개+팩 4개(4차 슈퍼 로봇대전, 파이널 판타지6, 스트리트 파이터 제로 2, 마리오 카트)와 GB+부스터+팩 3개(KOF 96, 떠돌이 시렌, 타마고치)+합팩 1개(포켓몬스터, 젤다의 전설, 성검전설, 2차 슈퍼 로봇대전등)+네오미니 인형 39개+유키팽권(타마고치류)을 SS+패드 2개,CD 2장(철권 2,릿지 레이서)메모리카드로 교환 원합니다(다른 CD도 가능). 네오 미니 인형은 모두 다르며 팩은 정품입니다. 연락은 편지로 해 주시기 바랍니다. (엽서와 전화는 안됩니다.)
TEL:(051) 642-2405
이상호/부산시 남구 감만 2동 44-45번지 19통 3반 408-072

ETC

사고

공략집을 1,000원에 삽니다(GO! GB공략왕, FFT등.). GB팩도 5천원에 삽니다(사무라이 스피리츠 참홍랑 무쌍검, 뿌요뿌요, 포켓러브등….) 그리고 아잇! 여신님의 사진 및 포스터도 삽니다. 가격 절충가능. 언제든지 이 글을 보시는 대로 연락을 바랍니다.연락시 연락처와 메시지를 남겨 주시기 바랍니다. 그리고 메시지를 남기실 때는 말 놓으셔도 됩니다.
B.B:015-8612-0361
정지원/서울시 서초구 서초 3동 1494-16 롯데 빌리지 나동 302호

게임챔프 5월호나 공략집(젤다의 전설, 성검전설, 포켓몬스터등)과 팩(젤다의 전설, 사무라이 스피리츠 참홍랑 무쌍검)을 삽니다.가격은 2,500원에서 3,000원정도로 삽니다. 전화는 오후 6시 이후에 부탁하고 '명규 친구'라고 해 주세요. 만약 제가 없으면 전화번호를 남겨 주세요.
TEL:(0451) 34-9063
최명규/충남 홍성군 금마면 덕정리 306번지



사고

SFC용 슈퍼 스틱, SFC용 UFO디스켓을 사거나 교환하고 싶습니다.
특히 '루드라의 비보'나 '로맨싱 사가'등의 RPG이면 더욱 좋겠습니다. 연락은 6시 이후에 주세요.
TEL:(0553) 43-3470
최성화/경남 진해시 여좌 2가 한일 연립 나동 201호

성검전설 2 완전 공략본, 로맨싱사가 2를 공략해 놓은 것을 각각 좀 싸게 사고 싶습니다. '도현이 친구'라고 해 주시고 되도록이면 부산분과 거래를 하고 싶습니다. 또한 연락은 오후 7시 이후로 해 주세요.
TEL:(051) 506-2430
조도현/부산 동래구 사직 2동 630번지 로얄 3차 9동 311호

팔고

매직 더 게더링 130장 이상(4판이며 멧돌, 아마게돈, 마하무티등 가격리스트로 4만원 이상)을 에반게리온 사진 8~90장 정도와 교환하고 싶습니다(5장 정도는 모자라도 괜찮습니다). 또는 SS용 오우거 배틀과 공략집(챔프96년 12월호 PS공략)을 함께 SS용 슬레이어즈 로얄과 교환을 원합니다. 연락은 주말에만 해 주시고 서울분과 직거래를 원합니다.
TEL:(02) 488-0009
서상우/서울시 강동구 성내 3동 381-16호

바이오 하자드+레이어 섹션+파이터즈 메가믹스+나이츠를 9만원에 팝니다. 상태는 전부 양호 하며 창원분과 직거래를 원합니다. 연락은 주말에 가능하구요 '재하 친구'라고 해 주세요 재하 있냐고 물어 보시고 없다면 끊으세요.
천리안:M6011LEE
TEL:(0551) 86-5129
이재하/창원시 반림동 럭키 APT 12-1404

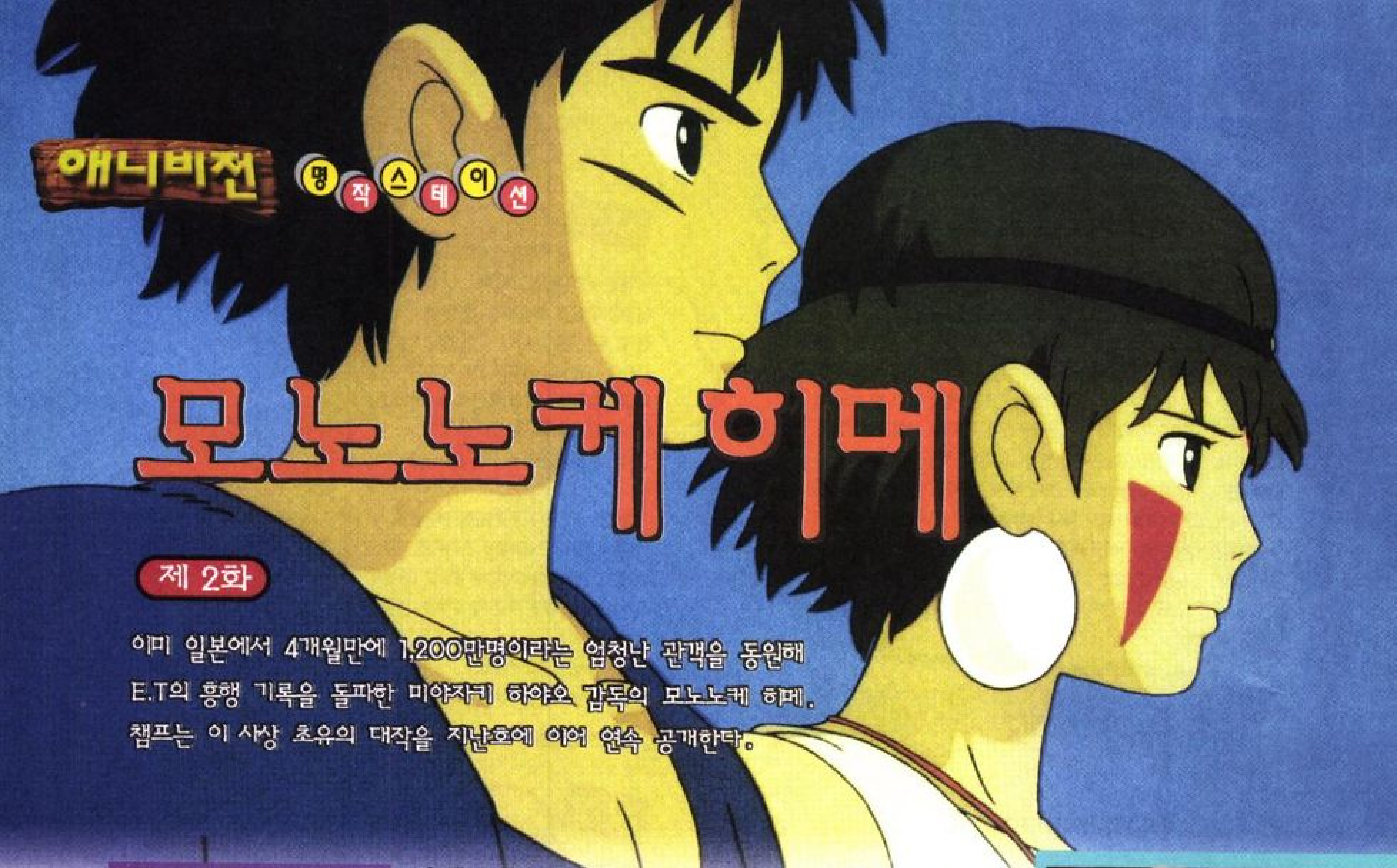
쌤쌤하고

MD+무선 패드 2개+팩 8개(드래곤 볼, 사무라이 스피리츠, 아랑전설2, 용호의 권등)+만화책 2권, 원할 경우에는 미니카 트랙도 드리며 SFC+패드 2개, 팩 2개 정도와 바꾸고 싶습니다. 그리고 연락은 토요일 오후 2시~3시, 화요일 오후 4시~7시 사이에 연락을 주시면 감사하겠습니다.
TEL:(02) 597-5064
안승윤/서울시 서초구 서초 3동

GB(구형)+이어폰+스틱+에반게리온 사진 2장+17가지 합팩을 SFC+패드 1개+팩과 교환하고 싶습니다. 그리고 서울분과 거래하고 싶습니다.
TEL:(02) 738-2900
최진수/서울시 서대문구 홍제 4동 113-2

쌤쌤하고

NEO · CD+패드+AV케이블+어댑터+GB포켓+팩 2개(포켓몬스터, 타마고치)+충전지2+충전기를 20만원에 팔거나 PS, SS, N64중 1개와 교환합니다. CD나 팩은 무조건 1개 패드는 2개 메모리 카드&콘트롤러 팩은 필수이며 만약 PS에 건콘이 있다면 GB를 1대 더 드립니다. 상태 모두 양호합니다(특히 GB 액정부분). 또한 별도 판매도 가능합니다. 음성 꼭 넣으시고 4989를 찍어주세요.
B.B:012-1547-0477
민기홍/울산시 동구 방어동 꽃바위 APT 104/802



애니비전 명작스테이션

모노노케 히메

제 2화

이미 일본에서 4개월만에 1,200만명이라는 엄청난 관객을 동원해 E.T의 흥행 기록을 돌파한 미야자키 하야오 감독의 모노노케 히메. 챔프는 이 사상 초유의 대작을 지난호에 이어 연속 공개한다.

대장간의 혈투

산개의 등에 타고 마을을 노려보던 산(모노노케 히메)의 눈에서는 결의가 빛났다. 산이 가면을 쓰자 산개는 마을을 향해 돌격하기 시작. 마을 사람들의 석화살은 날쌘 그들을 맞추지 못했다. 개가 담벽 밑에 다가감과 동시에 산은 몸을 날리면서 안으로 들어섰다. 아시타카는 그녀를 막으며 너와는 싸우고 싶지 않다고 말했지만 그녀는 아랑곳하지 않고 지붕 위로 몸을 날린다. 그녀의 목적은 분명 에보시였다. 에보시의 모습을 찾았는지 옥상에서 몸을 일으키는 산. 하지만 아시타카는 곳곳에 숨어서 석화살을 들고 대기하는 마을 사람들을 보았다. 함정임을 직감한 아시타카는 외쳤다.

아시타카: 산개의 공주여! 숲으로 돌아가라. 쓸데없이 죽어서는 안돼! 물러서는 것도 용기다.

순간 마을사람들의 석화살이 불을 뿜고, 부서지는 천정과 함께 산은 밑으로 떨어졌다. 떨어지는 산을 노리는 두사람의 여자. 그들은 바로 남편을 잃은 아낙네들로 산개에 대한 분노에 불타 있었다. 그녀들의 석화살에 맞은 산의 가면은 산산조각. 그리고 산은 순간적으로 정신을 잃었다. 하지만 다시 정신을 차린 산은 아시타카를 밀치고 에보시에게 돌격한다. 칼을 빼든 두사람은 서로 숨막히는 결투를 펼치는데... 그러는 두사람 사이로 끼어들어 싸움을 막은 아시타카는 말한다.

아시타카: 이 여자아이는 내가 데려가겠다.

에보시 : 저 산개를 마누라라도 삼을 생각이냐?

아시타카: 당신의 마음속에는 귀신이 있다. 이 아이와 마찬가지로...

산이 자신의 팔을 잡고 있는 아시타카를 물어뜯자 그의 팔에서는 저주의 기운이 뿜어져 나온다.

아시타카: 봐라! 이것이 몸을 갉아먹는 마음과 원망의 모습이다. 이 이상 미움으로 몸을 망치지 마라.

에보시: 별 것도 아닌 불행을 가지고 까불지 마라. 그 오른팔 내가 잘라내 주지.

에보시는 작은 칼을 꺼내 아시타카를 노리지만 아시타카의 솜씨에 산과 에보시는 모두 정신을 잃는다. 에보시를 내버려두고 산을 들쳐업고는 발걸음을 옮기는 아시타카. 하지만 분노에 찬 여자가 쏜 석화살에 아시타카는 치명상을 입게





○총탄이 천정을 직격



○나는 너와 싸우고 싶지 않아



○땅에 떨어지는 순간을 노려라



○에보시를 찾은 산은...

○총탄에 가면은 산산조각





○에보시는 산에게 당당히 맞선다



○그 팔, 내가 잘라내 주지



○에보시는 기절해 버린다



○총탄은 아시타카의 가슴을...



○장정 10명이 겨우 여닫는 문을 혼자서 연다

된다. 하지만 말리는 마을사람들을 아랑곳하지 않고 문을 열어젖힌 아시타카는 산과 함께 야클을 타고 마을을 떠난다.

시시가미의 처분

야클의 등에서 정신을 잃고 쓰러지는 아시타카. 산은 아시타카에게 칼을 들이대며 왜 자신을 방해했느냐고 따진다.

아시타카: 살아라....

산: 까불지마! 사람의 충고 따위를 들을 것 같아!

아시타카: 너는, 아름다워....

순간적으로 놀라 뒤로 물러서는 산. 그녀는 아시타카를 데리고 시시가미의 숲에 있는 호수로 가서 그를 눕힌다.

동이 트기 직전의 새벽 코다마들이 구름같이 모여서 특유의 달각달각하는 소리들을 내고 있다. 그 소리의 장단에 맞추 듯 등장한 거대한 거인. 몸속에 수많은 별들을 감추고 있는 듯한 거인은 숲에 도착하면서 급속히 몸이 줄어들고 있었다. 그런데 숨어서 그 광경을 지켜보는 사람이 있었으니.

지코보우: 지금 밤의 모습에서 낮의 모습으로 변하는 중이다. 이것이 시시가미의 사는 방법이지.

거대한 사슴같은 모습으로 변신한 시시가미는 아시타카에게 다가간다. 찬찬히 아시타카를 살펴보더니 근처의 나뭇잎에 숨결을 불자 그 나뭇잎은 순식간에 시들어 떨어지면서 아시타카에게 떨어진다.

날이 밝아 정신이 든 아시타카는 자신이 아직 살아있음을 알고 기뻐하면서도 자신의 오른팔의 흉터가 남아있는 것을 확인하고는 슬퍼한다. 산은 시시가미님이 너를 살려주신 이상 너를 도울수 있다면서 고기를 씹어 먹여준다.

그때 시시가미의 숲으로 전국의 멧돼지 신들이 모여들고 있었다. 그들의 목적은 숲을 파괴하려는 인간들과의 전쟁. 멧돼지들의 우두머리들은 인간의 목숨을 시시가미가 구해주었다는 소리를 듣고는 왜 숲의 수호신인 시시가미가 나코노카미는 버려두고서 인간의 목숨을 구해준 것이냐고 난동을 부린다. 그런 그들에게 저주받은 손을 들어 아시타카는 말했다.

아시타카: 나코노카미를 마지막으로 해치운 것은 바로 나다. 나는 이 저주를 시시가미에게 풀어달라고 말하려고 이 땅에 왔다... 하지만 시시가미는 상처는 고쳐주었지만 저주를 풀어주지는 않았다... 저주를 몸에 안은 채 오랫동안 고통받으며 살아있으라는 뜻이겠지.

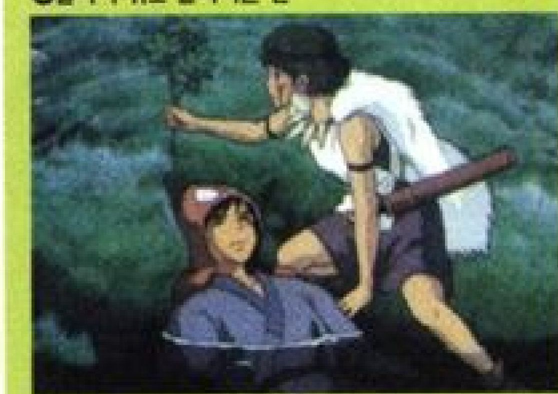
그 순간 등장한 멧돼지 신들의 장로인 오코토누시. 그는 아시타카에게 나고노카미의 최후를 묻고 사과하지만, 인간을 용서할 수는 없다며 무리를 이끌고 사라진다.



○너는 아름다워



○놀라서 뒤로 물러서는 산



○이곳은 시시가미가 사는 곳



○저것이 바로 시시가미다



○시시가미는 아시타카를 지켜본다



○아시타카는 눈을 뜨지만



○시시가미님이 너를 구해주셨다



○고기를 먹여주는 산





○자 이것이 증거다



○나코노카미의 마지막을 말해주게

간신의 딸

동굴 안에서 눈을 뜬 아시타카. 동굴밖으로 나가자 그곳에는 상념에 잠겨있는 모로노키미의 모습이 보였다.

아시타카 : 숲과 인간이 싸우지 않고 사는 방법은 없는 것인가? 이제 멈출 수는 없는 것인가? 산은 어떻게 할 생각이지? 같이 죽을 생각인가?

모로 : 산은 우리 일족의 딸이다. 숲과 함께 살고 숲과 함께 죽을 뿐이지.

아시타카 : 그 아이를 놓아줘. 그 애는 인간이라고.

모로 : 까불지마라 꼬마. 네가 그 아이의 불행을 알겠는가. 숲을 어지럽히던 인간이 내 이빨로부터 벗어나기 위해 던져준 아기가 바로 산이다. 인간도 되지 못하고 그렇다고 산개도 되지 못하는 귀여운 내 딸이다. 네가 산을 구할 수 있겠나.

아시타카 : 모르겠어. 하지만 함께 사는 방법이 있을거야.

모로 : 애송이. 네가 더 이상 할 수 있는 것은 아무것도 없다.

아침에 눈을 떴을 때는 주변에 아무도 없었다. 남아 있는 것은 산개 중에 한마리 뿐. 아시타카는 산에게 전해달라며 옥소검을 그에게 전한다.

한편 에보시는 대장간 마을의 독립성을 보장하는 조건으로 지코보우(아마 막부의 밀정이 아닐지)와 함께 시시가미 토벌에 나선다. 목표는 불노불사의 영약이라는 시시가미의 목. 우선 에보시는 동물들의 후각을 마비시키기 위해 독한 연기를 숲쪽으로 흘려보낸다. 산은 그런 상황을 지켜보며 냄새를 못맡게된 오코토누시의 눈이 되겠다며 어머니께 작별을 고한다.

모로 : 그래 마음대로 해라. 네게는 그 젊은이와 함께 사는 방법도 있다만...

산 : 인간은 싫어요.

떠나려는 산에게 산개는 옥소검을 전해주고, 아시타카가 보낸 것이란 걸 알고는 자신의 목에 매달고 무리 속으로 사라진다.

한편 아시타카는 대장간 마을이 사무라이들에게 습격당하고 있는 것을 발견한다. 시시가미 사냥으로 장정들이 마을을 비운 사이에 철을 탐내는 사람들이 습격해 온 것이다. 아시타카는 에보시에게 사실을 전하겠다면서 숲을 향한다. 마을의 장정들을 발견하고는 에보시의 행방을 묻지만 에보시는 숲속으로 간 듯하다. 고민하던 아시타카는 멧돼지들의 시체 밑에 깔려 있던 산개를 구해 에보시를 찾으러 나선다.

인간도 망령도 아닌 것

지코보우의 부하들은 유인작전으로 멧돼지의 대군을 거의 전멸시켰다. 멧돼지들의 수장인 오코토누시는 치명적인 부상을 입고 산의 인도를 받아 시시가미의 호수로 가고 있었다. 결사적으로 그를 호수 쪽으로 데려가려는 산에게 쇼죠들이 나타나서 말을 던졌다.

쇼죠 : 너희들 때문에 이 숲은 끝이다. 살아있는 것도, 인간도 아닌 것을 데리고 왔다.

그 순간 멧돼지의 껍질을 쓴 무수한 인간들이 그들 뒤를 따라왔다. 그들의 목적은 시시가미의 숲으로 들어가는 것. 시시가미의 목을 노리고 있는 그들이지만 인간의 힘만으로는 시시가미가 있는 호수까지 갈 방법이 없었던 것이다.

눈이 보이지 않는 오코토누시는 냄새로 그들을 동족으로 착각하면서 외친다.

오코토누시 : 시시가미여, 나서라! 네가 숲의 신이라면 우리 일족을 되살리고 인간을 멸망시켜라!

전투에서 지고 동족을 잃었다는 슬픔과 인간에 대한 원망이 살아남은 동족을 시시가미에게 데려가겠다는 욕망과 결합해 오츠코토 누시를 타타리가미의 모습으로 바뀌게 한다. 마치 나고노카미가 그러했 듯이.


O그의 옆에는 산의 모습이


O인간과 사이좋게 살 수는 없는 것인가...

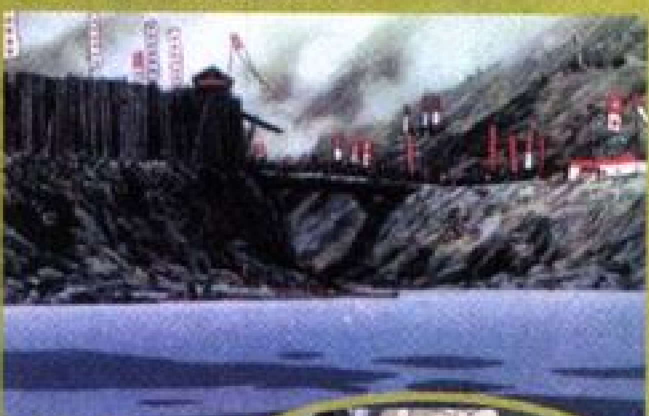

O네가 산을 구할 수 있겠니!


O이것을 산에게 전해다오


O어머니 안녕히..

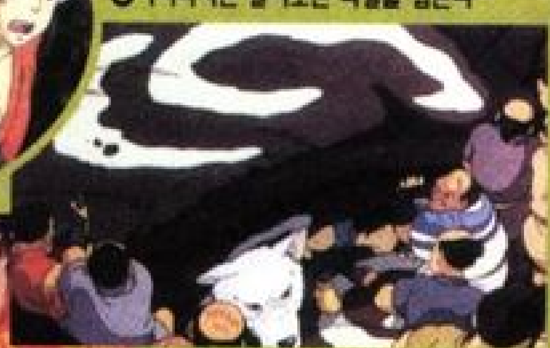

O옥소검을 자신의 목에 건다


O그녀는 전투의 한 가운데로...


O마을은 적에게 습격받고 있었다


O아랫마을은 벌써 적들에게 당했어


O아시타카는 날아오는 화살을 잡는다


O모두는 개를 구해낸다


O지코보우의 부하는 멧돼지와 인간들을 함께 날려버렸다



자 이제 금방이예요



멧돼지의 탈을 뒤집어 쓴 인간들



새로운 재앙신의 출현



재 속에 신이...



아시타카는 튕겨나가 버린다



나코노키미의 도움으로 산을 구출



물 속으로 뛰어든다

산: 안돼요. 오코토누시 님. 타타리가미 따위가 되지 말아요.

그녀의 염원에도 불구하고 타타리가미(재앙신)가 되어가는 오코토누시. 그에게 매달리던 산마저 그 촉수에 휘말려 버린다.

산: 싫어. 타타리가미 따위가 되고 싶지는 않아.

그 광경을 본 아시타카는 산을 구하러 뛰어들었지만 다시 튕겨나가 버린다. 거침없이 호수를 향해 돌진하는 오코토누시. 호수 옆에서 죽은 듯 몸을 눕히고 있던 모로노키미는 서서히 몸을 일으켰다.

모로: 이런... 마지막 힘은 그 여자를 위해서 남겨 두었었는데...

모로는 자신의 딸을 돌려달라며 오츠코토 누시에게 대항한다. 모로가 산을 오코토누시의 몸에서 떼어내자 아시타카는 그녀를 안고 호수로 뛰어들었다. 바로 그때였다. 시시가미가 호수 위에 모습을 드러낸 것은.

시시가미의 목

호수 위를 걸어오는 시시가미. 옆에서 바라보던 에보시가 쏜 석화살이 그를 관통했지만 시시가미는 아무렇지도 않은 듯 오코토누시에게 다가갔다. 그가 분 숨결에 마치 통나무처럼 쓰러져 버리는 오코토누시와 모로노키미. 둘을 죽게한 뒤 시시가미는 달빛을 받으며 거인으로 변신을 시작한다. 그때 변신 도중인 시시가미의 목을 향해 에보시의 석화살이 불을 뿜는다. 시시가미의 목은 순식간에 바닥으로 뒹굴고 지코보우는 그 목을 가지고 도망가기 시작한다.

목을 잃은 시시가미는 자신의 목을 찾아 숲을 뒤지기 시작했다. 그런 그의 몸이 닿는 것은 모두가 말라죽어 버리고 만다. 그럴 시시가미를 보며 미소짓는 에보시. 마을의 번영을 원하는 그녀에게 시시가미는 방해만 되는 존재였던 것이다. 그때 목만 남은 모로가 그녀에게 달려들



에보시의 일격



모두들 햇목을 터라!



시시가미의 목에 적중한다



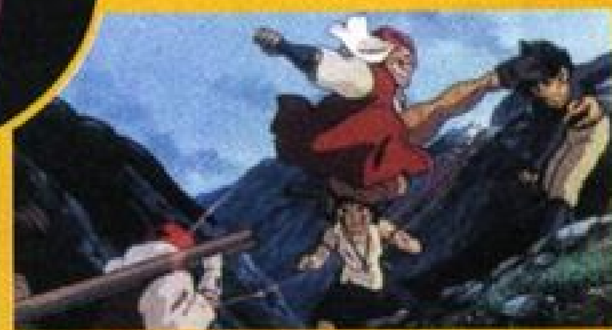
저기다



오른팔을 잃은 에보시



숲이 죽어가기 시작했다



그럴수는 없지



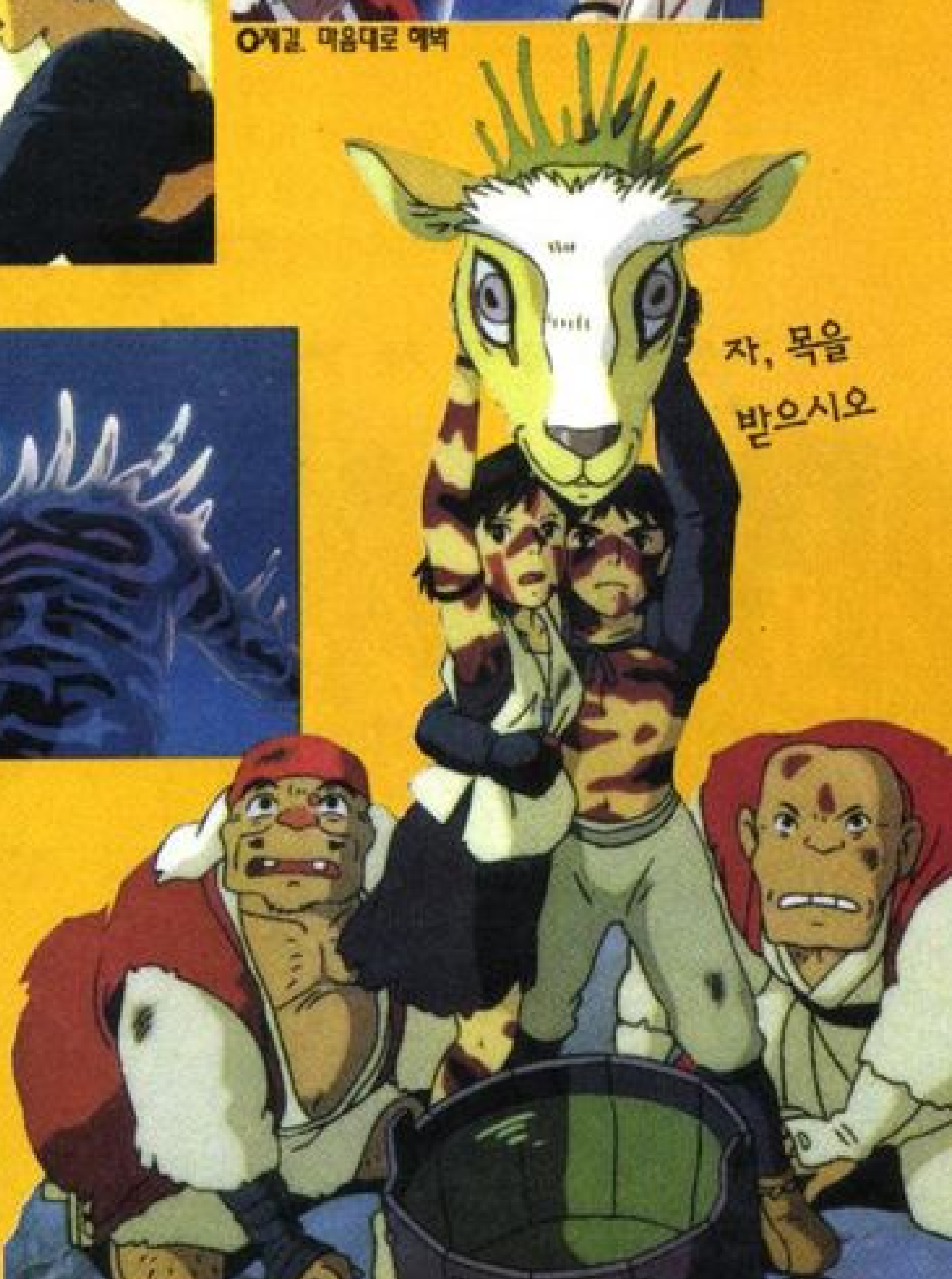
너는 인간이다... 너도 인간이야



제길, 마음대로 해봐



목을 찾아 돌아다니는 시시가미



자, 목을 받으시오



●벚줄기가 돌을 감싸고...



●시시가미는 쓰러지지만

●모든 산이 녹색으로 바뀐다





●시시가미는 꽃집 할아버지였니?

어 그녀의 오른팔을 물어뜯어 버린다. 아시타카는 부상을 입은 에보시를 호수 건너편으로 피신시킨다.

산: 이제는 끝이다. 모든 것이, 숲은 죽었다.....

아시타카: 아직 몰라. 우리들이 살아있으니까.

대장간 마을의 사람들은 산 위로 불쑥 튀어나온 거인의 모습에 모두 놀란다. 아시타카는 그런 그들에게 저 녀석은 물을 통과하지 못하니 빨리 호수 안으로 들어가라고 말하고는 산과 함께 지코보우를 찾으러 간다. 필사적으로 도망가는 지코보우 일행을 만난 아시타카는

아시타카: 목을 시시가미에게 돌려 줍시다.
지코보우: 하늘과 땅사이에 있는 모든 것을 가지고 싶어 하는 것이 인간의 업이란거다. 이제 햇빛만 나오면 저 녀석은 마지막이라고.

갑자기 아시타카를 공격하는 지코보우. 그러는 사이에 순식간에 시시가미의 몸에 포위당해 버린다.

지코보우: 이제는 끝이다.
아시타카: 인간의 힘으로 돌려주어야야 해.

아시타카와 산을 시시가미의 목을 높이 치켜든다.

아시타카: 시시가미여!. 목을 돌려주겠다. 진정해 주시오.

시시가미가 목을 되찾은 뒤 몸을 일으키지만 마침 떠오른 새벽 햇살을 받자 거대한 몸은 땅으로 쓰러지면서 강풍과 함께 사라져 버린다. 뒤에 남은 것은 녹색의 산. 시시가미는 죽으면서 자신이 황폐하게 만들어 버렸던 산을 풀이 무성한 녹색으로 바꾸어 놓은 것이다.

에필로그

산: 시시가미는 죽어버렸다.
아시타카: 시시가미는 죽지 않았어. 목숨 그 자체이니까. 삶과 죽음 그 두가지를 모두 가지고 있는 것이지. 내게는 살라고 말해 주었다.

그 말과 함께 펼친 그의 오른팔에 상처는 사라져 버렸다.

개들과 함께 다시 산으로 떠나려는 산.

산: 아시타카는 좋아. 하지만 인간을 용서할 수는 없어.
아시타카: 그래도 좋다. 산은 숲에서, 나는 대장간 마을에서 살도록 하지. 함께 살아가자.

아시타카는 멀어지는 산의 모습을 가만히 지켜보고 있었다.



●두사람의 짧은 이별



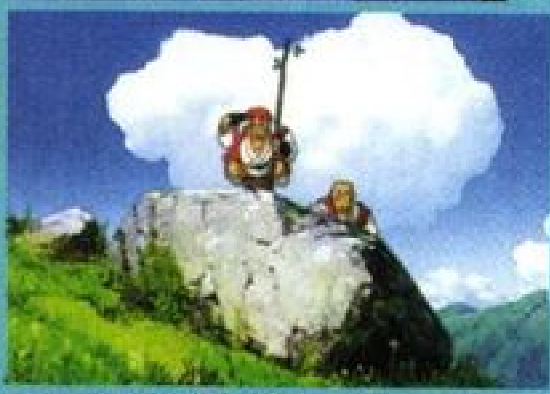
●이곳은 이제 시시가미의 숲이 아니야



이곳을 좋은 마을로 만들자



●내게 살라고 말해주었다



●졌다 졌어. 바보에게는 이길 수 없지



창간 5주년기념 사은 잔치 당첨자 발표

당첨된 분들은 게임챔프(3142-6845)로 전화를 주시고 당첨 확인 후 서울은 직접내사, 지방은 전화 확인후 우편으로 보내드립니다. 단, 12월 26일까지 수령해 가시고 지방은 12월 26일까지 전화확인 하십시오. 그후에는 무효처리되며 우편배달시 파손에 대해서는 책임지지 않습니다.

1등(1명)-플레이스테이션 특제 가방

이인건	서울시 용산구 서부이촌동

2등(3명)-남코 열쇠고리

이용히	서울시 관악구 봉천 1동
이후용	경기도 이천시 창전 12동
정재은	인천시 계양구 효성 2동

3등(20명) -마치(街)체험판CD

공현준	전북 익산시 신동
김봉균	서울시 성동구 송정동
김석호	서울시 용산구 청파 1가
김유한	경북 구미시 원남동
박문호	전북 전주시 덕진구 인후동
박진석	서울시 용산구 용산동
박정덕	대구시 달서구 산당동
안태영	강원도 강릉시 남문동
유광근	경기도 수원시 권선구 세류 2동
이율엽	대구 달서구 본동
이준제	서울시 구로구 구로 6동
이현민	전북 전주시 덕진구 전북동
임정변	노원구 상계 5동
정현석	부산시 진구 초읍
전대욱	서울시 서초구 반포 2동
정경미	대구시 달서구 성인동
최성민	서울시 동작구 사당 1동
최용선	서울시 중랑구 신내동
최지훈	서울시 동작구 사당 2동
박민영	인천시 부평구 부평 1동

4등(10명) -PS용라이덴DX

김보명	대구시 동구 신천 1동
김연옥	서울시 중랑구 면목 3동
김용수	강남구 청담동
박기수	충북 청주시 흥덕구 봉명동
박성규	경남 창원시 동정동
박철순	경기도 수원시 권선구 탑동
송영위	서울시 마포구 서교동
이 용	전북 전주시 완산구 남노송동
전재용	대구시 동구 신암 1동
이호균	서울시 동대문구 신설동

5등(3명) -새턴용 한글판 소프트

조민범	경기도 고양시 덕양구 내유동
조철규	서울시 송파구 풍납 1동
지성호	충남 부여군 부여읍 용정리

6등(1명)-3기종 레이싱 대응 마스터 드라이브

정우석	경남 김해시 내동

7등(1명)-PS용/SS용 겸용 저지 드레드건

고옥길	경기도 광주군 광주읍 탄벌리

8등(5명) -PS용 프리볼트 시스템

강연원	경기도 군포시 재궁동
손동현	서울시 강북구 우이동
이동엽	부산시 진구 전포 3동
이상윤	부산시 사상구 모라동
이현성	인천시 부평구 십정동

9등(5명) -SS용 프리볼트 시스템

강병수	서울시 송파구 가락동
김대진	경기도 안양시 만안구 비산 1동
김병국	충남 논산시 대교 1동
김병창	경기도 과천시 과천동
배성진	대구시 서구 비산 2동

10등(2명)-PS용/ SS용 액션 리플레이

나준엽	달성군 옥포면 강림 2동
서옥현	서울시 강남구 논현 2동

11등(5명)-액정 봄버맨

김경예	서울시 양천구 목 3동
김규식	서울시 용산구 용산동
김신우	대구시 수성구 황금동
김진오	서울시 송파구 문정동
임동수	대전시 중구 목동

12등(3명) -매지컬 드롭 T셔츠

김윤근	대전시 서구 탄방동
김은상	서울시 노원구 중계 1동
신중원	충북 청주시 상당구 금천동

13등(5명) -라이덴 파이터즈 T셔츠

김경일	경북 구미시 선산읍
김덕우	서울시 강남구 일원동
김용위	서울시 서초구 반포동
이경진	서울시 강북구 수유 3동
이준우	경북 영주시 하망 3동

14등(5명)-새턴 버철스틱

김세훈	서울시 서대문구 홍제 3동
박정욱	경기도 광명시 소하 2동
장세진	서울시 관악구 신림 4동
정태환	서울시 노원구 중계 3동
조외동	서울시 광진구 자양 2동

15등(3명)-게임 셀렉터

김진택	서울시 강동구 암사 4동
박경만	경기도 남양주시 퇴계원
이애영	대전시 중구 산성동

16등(4명)-PS용/ SS용 콘트롤 패드

박기범	부산시 영도구 영선동
박진형	강원도 원주시 소초면 장양리
윤순택	경기도 수원시 권선구 고등동
이영애	서울시 노원구 상계 5동

17등(4명)-마치(街)포스터(나카무라 코우이치 사인이 들어간)

왕중호	서울시 서대문구 연희동
이연주	경주시 충효동
이준제	서울시 구로구 구로 6동
임권순	서울시 노원구 상계 5동

18등(100명) -PC 게임 소프트

강동현	경기도 군포시 재궁동
강병수	서울시 송파구 가락동
이상식	충북 청주시 흥덕구 미평동
신대영	대구시 대덕구 갈전동
김성현	부산시 사하구 괴정 3동
박정태	서울시 강동구 암사 2동
임정석	서울시 송파구 신천동
이원주	강원도 강릉시 청량동
김현희	서울시 강북구 미아 8동
남궁윤	경기도 고양시 일산구 마두동
박인호	대구 달서구 두류 2동
김희균	서울시 구로구 항동
민준희	인천시 남동구 간석 3동
이대영	전북 남원시 갈치동
박동섭	서울시 은평구 불광 2동
김석규	서울시 용산구 한강로 2가
박병선	충남 논산시 논산읍 내동
박상현	대구시 동구 신암 3동
박성호	서울시 동대문구 청량리 1동
박용구	인천시 남동구 연수 5동
한상희	대구시 북구 산격 3동
문정준	인천시 계양구 갈현동
박중구	경기도 파주시 법원읍
백수현	경기도 안양시 비산 2동
김의경	광주시 광산구 남산동
변영호	부산시 강서구 대저 2동
변효성	전주시 완산구 완산동 2가
정진원	대구시 달서구 갈산동
서원예	인천시 중구 송월동 3가
김병민	강원도 강릉시 견소동
김상훈	경기도 성남시 분당구 구미동
신광훈	경기도 수원시 권선구 매산로 3가
신민주	인천시 계양구 작전 3동
신재광	인천시 동구 금곡동
김민철	서울시 구로구 가리봉동
안재호	경기도 하남시 덕풍2동
양영필	인천시 부평구 부평 1동
이경민	전남 목포시 호남동
유정민	인천시 서구 가좌 4동
이경희	대구시 달서구 성당 2동
김두민	전북 김제시 갈공동
이범호	전북 전주시 완산구 경원동
이상우	서울시 강남구 압구정동
김은호	강원도 태백시 문곡동
문영재	서울시 노원구 상계 4동
이진희	경기도 고양시 일산구 백석동
이준근	경북 상주시 낙양동
김문진	서울시 금천구 시흥 2동
임용변	서울시 노원구 상계 5동
임재현	경남 진주시 신안동
정희민	서울시 동대문구 청량리 3동
정용민	경기도 부천시 원미구 상동
정민욱	경기도 시흥시 계수동
전광예	경북 상주시 무양동
김기용	대전시 동구 대 1동
전성우	경기도 군포시 산본동
박진석	대전시 유성구 추목동
전정배	경남 마산시 회원구 석전 2동
박민철	대전시 대덕구 중리동
송대용	전북 익산시 갈산동 3가
정동수	서울시 양천구 목 2동
정대진	경기도 안성군 고삼면
김동석	강원도 태백시 대구동
안영필	서울시 중구 신당 6동
조영환	경기도 고양시 덕양구 내유동
조용희	경기도 화성군 매송면
조현구	부산시 해운대구 반송동
신성욱	경기도 남양주시 금곡동
최경원	서울시 동대문구 청량리 2동
최광호	경기도 부천시 소사구 계수동
최광현	경기도 성남시 분당구 정자동
최근호	서울시 강동구 암사 1동
김호권	서울시 강서구 화곡 8동
최성호	경북 경주시 동천동
이상재	경기도 부천시 소사구 송내동
최용준	서울시 동작구 사당 1동
최은진	부산시 수영구 광안 3동
서정욱	서울시 강북구 미아 8동
이성준	서울시 금천구 독산 2동
최중현	경기도 안산시 고잔 2동
김구민	서울시 사당 21동
박선희	대구시 중구 남산 3동
하정수	서울시 양천구 목 6동
이민수	인천시 계양구 작전 2동
한기혁	충남 홍성군 홍성읍
박성현	서울시 성북구 종암 1동
신선욱	대전시 대덕구 갈전동
한호연	서울시 강서구 등촌 3동
허승훈	부산시 사상구 주례 2동
허 원	서울시 관악구 신림 11동
허정익	부산시 사상구 덕포 1동
홍세황	충북 청주시 흥덕구 봉명 2동
홍영기	대구시 중구 남산 1동
김태균	경기도 안양시 동안구 갈산동
황성민	대구시 서구 평리 4동
황승현	전북 전주시 평화동
황은상	전주시 오나산구 삼천동
윤정일	경북 청송군 안덕면
황태호	서울시 서대문구 홍은 3동

19등(20명) -매직 더 개더링 카드

권태훈	서울시 양천구 신정 3동
김도균	서울시 금천구 시흥 1동
김도형	경남 진주시 상봉동동
김동오	강원도 춘천시 효자 1동
김동은	서울시 양천구 신정 6동
김동현	대구시 수성구 상동
김민성	서울시 금천구 시흥 5동
김민정	서울시 양천구 목 3동
김영희	부산시 영도구 영선 1동
김인철	서울시 중랑구 망우 3동
김진우	대구시 수성구 범물동
도임수	경기도 안산시 와동
모준수	서울시 성동구 금호 1가동
박근영	전주시 완산구 삼천동
박정영	경기도 광주군 광주읍
엄태준	경기도 광명시 철산 3동
이익덕	서울시 강서구 가양 2동
이재경	대구시 동구 불로동
이홍철	경남양산시 웅상읍
임두혁	경북 청송군 진보면

20등(10명) -매지컬 드롭 서류 파일

강보근	부산시 연제구 거제 4동
강정경	경남 진주시 망경동
공태진	경남 함안군 칠원면 오곡리
김동규	대구시 달서구 송현 1동
김민정	서울시 금천구 시흥 1동
김번태	전북 남원시 도통동
김중기	수원시 장안구 이목동
김중호	광주시 동구 학 1동
김 진	전북 남원시 도통동
이재웅	인천시 서구 불로동

21등(50명) -매지컬 드롭 스티커

고명일	서울시 마포구 상신 2동
김상돈	대전시 서구 월평동
김상협	서울시 은평구 진관외동
김선구	서울시 강동구 성내 2동
김수환	서울시 관악구 남현동
김승훈	경남 진주시 가좌동
김일권	부산시 사하구 다대 1동
김정근	인천시 부평구 산곡 3동
김정희	전북 남원시 도통동
김진혁	강원도 강릉시 주문진읍
김호상	서울시 서대문구 북가좌 2동
김홍수	서울시 송파구 잠실본동
김희중	서울시 동작구 동작동
나서정	대구시 달성군 옥포면 강림 2동
남승진	경기도 안양시 동안구 구연동
문승환	인천시 남구 용현 3동
문영민	대구시 동구 호목 1동
박대희	대전시 대덕구 석봉동
박상현	부산시 동래구 온천 2동
박정준	서울시 용산구 한남 2동
박종호	대전시 대덕구 석봉동
박진석	광주시 북구 문흥동
박창인	경북 경주시 황성동
박치현	부산시 영도구 영선동 1가
서대인	부산시 연제구 연산 9동
서정석	대전시 동구 자양동
손우진	대구시 수성구 범어 3동
송인석	서울시 노원구 상계 8동
신민수	경남 진주시 상대동
신정철	서울시 강남구 청담동
안성준	경기도 성남시 수정구 시흥동
오광훈	경기도 구리시 갈매동
유동준	인천시 남구 용현 5동
윤대철	구미시 형곡동
이동민	부산시 사상구 어궁동
이민희	경기도 고양시 일산구 백석동
이승열	충남 당진군 고대면
이승유	서울시 동작구 사당 3동
이원섭	서울시 강남구 삼성동
임지훈	전북 전주시 완산구 서신동
장경민	대전시 대덕구 법동
장경호	대전시 대덕구 법동
장동원	서울시 성북구 정릉 1동
전광애	경북 상주시 무양동
전중길	경기도 광명시 철산동
정현주	경남 김해시 외동
조매정	광주시 북구 두암동
조모성	서울시 노원구 중계동
주현준	경남 진해시 태백동
홍용기	양천구 신정 5동

97년 하반기 챔프점수 순위 및 당첨점수 발표

당첨을 축하드립니다!!

챔프점수는 게임챔프만이 가지고 있고 독특한 서비스 제도입니다. 다음 챔프점수기간은 마찬가지로 6개월간으로 97년 12월호부터 98년 5월호까지입니다. 상품은 시장변화에 따라 변경될 수 있습니다.
서울당첨자는 직접 내사 하시고 지방당첨자는 전화 확인 후 우편으로 배달해 드립니다.

선물 수령기간

서울 : 1月 20日까지
지방 : 전화 확인은 12月30日까지 하셔야 하며 약속기간이 지나면 무효처리 됩니다.

1등/ N64



박치현
부산시 영도구 영선동 1가 49-1번지 5/1

6600

2등/ 플레이스테이션



이범환
서울시 서대문구 북가좌 2동 292-9

6200

3등/ 새턴



신준섭
강원도 원주시 . 행구동 190 4/1

5000

4등~10등/PS, SS 소프트

최 준	4900	전주시 덕진구 송천 2가 신동 비사벌 APT 202동 411호
김동오	4800	강원도 춘천시 효자 1동 463-88 7/1
이승현	4600	서울시 서초구 방배본동 삼호 APT 3동 109호
황득원	3700	부산시 사상구 괘법동 266-10 36/2
김성우	3700	서울시 중랑구 신내 1동 449-1 27/3 경원 APT B동 201호
유광정	3600	서울시 양천구 신정 7동 목동 APT 1218동 508호
이승전	3600	경기도 의왕시 내손 2동 683-4

11~15등/지그소퍼즐

조철귀	3500	서울시 송파구 풍납 1동 199-33
김영욱	3400	충남 천안시 성환읍 대홍리 4구 88-3
김충석	3300	서울시 송파구 신천동 11 장미 APT 29동 703호
이홍철	3300	경남 양산시 웅상읍 명곡리 781번지
오승훈	3200	부산시 연제구 거제 1동 2-31

16~20등/캐릭터 피규어 인형

현상진	3100	강동구 상일동 227-402
신민섭	3000	강원도 원주시 행구동 190 4/1
김윤수	2900	경기도 성남시 분당구 이매동 진흥 APT 809동 202호
김진국	2800	경북 예천군 예천읍 청복 1리 837
노병훈	2800	구로구 고척 2동 1-50

21~25등/게임음악 CD

최중현	2700	경기도 안산시 고잔 2동 주공 APT 710-502호
박지윤	2700	경남 마산시 합포구 산호 2동 571-6 9/3
안태영	2600	강원도 강릉시 남문동 삼익 그린 APT 102동 1005호
홍창범	2500	인천시 부평구 부평 1동 70-5 동아 APT 5-1206호
김 진	2400	전북 남원시 동동동 508-8 (번개조명)

26등/레이싱 콘트롤러

박 현	2350	서울시 도봉구 방학 2동 636 22/6 성상빌라 4동 206호

27등 PS아날로그 패드

서대인	2300	부산시 연제구 연산 9동 460-2번지 9/2

28등/SS아날로그 패드

이완섭	2300	서울시 강남구 삼성동 85-5 현대 하이츠빌라 A동 B01호

29등/미니겜보이 1대

이연주	2200	경주시 충효동 대우 APT 206동 1501호

30등~35등/게임챔프 6개월 정기 구독권

김상협	2100	서울시 은평구 진관외동 79
김철제	2100	서울시 양천구 신정 5동 917-10 로즈가든 304호
나서정	2100	대구시 달성군 강림 2동 335번지
이규석	2100	서울시 강동구 상일동 290-2 3층
이재민	2100	서울시 구로구 고척 2동 248-9
손동현	2100	서울시 강북구 우이동 124-39

36등~45등/공략비디오

송석환	2000	서울시 강남구 개포 4동 현대 APT 201-502호
송원용	2000	성남시 분당구 구민동 무지개 마을 건영 APT 310동 1402호
정동수	2000	서울시 양천구 목 2동 532-6
정성원	2000	대구시 남구 대명 7동 2133-25
최석하	2000	대전시 서구 가수원동 796-3
해 달	2000	서울시 관악구 봉천 6동 36-36 11/9
강보근	1900	부산시 연제구 거제 4동 676-154 3/6
김덕우	1900	서울시 강남구 일원동 651-2 401호
임웅희	1800	서울시 도봉구 방학 3동 벽산 APT 5동 704호
김도형	1800	경남 진주시 상봉 등동 913-21 1/3

46~47등/PS액션 리플레이

김종완	1750	경기도 용인시 기흥읍 신갈리 14-4 신미주 APT 101-1806
김태규	1750	서대문구 연희 3동 141-34 동건빌라 4/201

48~50등/SS액션 리플레이

김현구	1700	충남 천안시 목천면 서리 154번지
이경옥	1700	경북 경산시 대동 141-7
YSH	1700	서울시 강서구 방화 2동 583-20 12/5

51~56등/메모리카드

장용민	1600	경기도 부천시 원미구 상동 한아름 APT
강성구	1600	경기도 양주군 회천읍 덕계리 유림빌라 덕제세탁소 588
김병관	1600	부산시 동래구 명장 1동 63-9 삼성타운 101동 1605호
김선웅	1600	대전시 중구 대사동 161-2 5/1
김종범	1600	충남 연기군 조치원읍 교리 11-1 계룡 APT 22동 1205호
박성규	1600	경남 창원시 동정동 708-89 13/3

57~60등/캐릭터 머그컵

박문호	1550	전북 전주시 덕진구 인후동 상호 APT 3동 512호
선도원	1550	광주시 서구 내방동 해태맨션 2-405
오정엽	1550	경기도 부천시 삼곡 3동 357-13
이성욱	1550	울산시 남구 무거동 841-2 삼성사택 E동 201호

61~67등/매직 더 개더링 카드

이진수	1500	경기도 수원시 장안구 율전동 280-16
이한웅	1500	경기도 성남시 중원구 상대원 1동 금전 APT 아동 207호
정규진	1500	경남 마산시 합포구 중앙동 현대 APT 나동 801호
정찬얼	1500	경기도 부천시 소사구 계수동 4-43 13/1
차정환	1500	충북 제천시 청전동 비둘기 APT 104동 205호
최우진	1500	강원도 춘천시 효자 1동 491-331
신동훈	1400	경기도 수원시 권선구 괘산로 3가 10-6 2층

68~77등/타마고치류 게임기

송성민	1350	양천구 신월 5동 54-10 은행연립 101호
조영호	1350	경남 진주시 상평동 310-16 3/3
강낙선	1300	충남 천안시 업성동 2/1 122
강동현	1300	경기도 군포시 금정동 무궁화 APT 123동 604호
강민호	1300	경북 포항시 북구 대신동 15/1 61-8 해동 APT 2동 103호
김성수	1300	울산시 동구 동부동 667-3 두산 APT 206호
이동하	1300	경기도 남양주군 화접 5리 686-7
이상무	1300	부산시 영도구 봉래동 4가 125번지 10/4
이승진	1300	경남 마산시 합포구 문화동 9-2 10/5
이종원	1300	서울시 관악구 신림 9동 현대 APT 102-807호

77~5000등/최신 게임 브로마이드

이재준	1200	경남 김해시 외동 1261-1 동일 APT 202동 1004호
이호영	1200	서울시 성북구 동선동 5가 126
이혁교	1200	경남 창원시 소답동 금강빌라 가동 202호
임주혁	1200	서울시 송파구 문정동 훼밀리 APT 105동 1005호
진상일	1200	서울시 구로구 가리봉 1동 131-28
최성환	1200	서울시 강남구 도곡 1동 삼성 매봉 APT 1503호
강영식	1000	서울시 강동구 성내 1동 465-9
강우석	1000	서울시 영등포구 대림 3동 779-3
고명일	1000	서울시 마포구 성산 2동 595번지 성산APT101동613호
김공우	1000	서울시 동작구 시당 4동 300-49 102호
김창걸	1000	부산시 영도구 영선 1가 95번지 3/6 (럭키슈퍼)
김규만		강동구 천호 2동 318-23

	1000	
김영먹	1000	수원시 권선구 구운동 강남 APT 1동 503호
김민규	1000	광주시 북구 문흥동 문흥지구 금호 APT 109동 203호
김부민	1000	노원구 상계 3동 138-120
김상권	1000	대구시 수성구 신매동 594번지 시지동서 1차 257동 1606호
김석일	1000	부산시 남구 대연 4동 937-11 5/5
김선구	1000	강동구 성내 2동 23-17 202호
김성태	1000	경기도 성남시 분당구 야탑동 목련마을 165 104동 110호
김승훈	1000	경남 전주시 가좌동 주공 APT 20동 903호
김예준	1000	경기도 고양시 일산군 마두동 919-7
김진우	1000	광주시 수성구 범물동 범물영남 APT 102/65
김호현	1000	경기도 수원시 팔달구 매탄 3동 883번지 삼호빌라 101동305호
나현우	1000	서울시 강동구 고덕 2동 삼익 12차 APT 101동 911호
노태화	1000	서울시 강북구 번 3동 237번지 A 303동 712호
류상구	1000	서울시 동대문구 전농 4동 357-30
맹성용	1000	서울시 성동구 옥수 1동 520-34 27/6
박 완	1000	경남 창원시 동정동 708-89 13/3
박기호	1000	대전시 중구 목계동 170-173 27/3
박민규	1000	대구시 서구 내당 3동 925-24
박종환	1000	서울시 강남구 논현동 233-18
박호영	1000	경남 창원시 토월동 성원 APT 301동 803호
배현호	1000	경기도 성남시 분당구 야탑동 매화마을 205-1102
백인영	1000	서울시 종로구 행촌동 210-360
석재철	1000	대구시 동구 효목 1동 997
송성만	1000	서울시 양천구 신월 5동 54-10 은행 연립 101호
송정민	1000	경기도 성남시 중원구 중동 2808
신태진	1000	부산시 사상구 덕포 2동 765-16 30/1
안재호	1000	경기도 하남시 덕풍 2동 라인 APT 101동 1402호
유경선	1000	서울시 은평구 구산동 198-7
유주형	1000	경기도 고양시 덕양구 행신동 무원마을두산APT608동102호
이경욱	1000	경북경산시 대동 141-7번지
이근호	1000	부산시 동래구 명장 1동 610번지 대원빌라 102호
이동원	1000	대구시 북구 침산 3동 성화맨션 102-701
이봉균	1000	서울시 성북구 장위 1동 178-22 28/2
이세건	1000	인천시 남구 주안 4동 1510-31 50/4
임성규	1000	경기도 파주시 아동동 633번지
이영수	1000	광주시 서구 양 1동 306-47
이춘근	1000	경북 상주시 낙양동 1구 61-8
장재원	1000	부상시부산진구 초읍동 133-13
장종호	1000	경북 의성군 안계면 용기리 989-3
전대식	1000	서울시 도봉구 창 1동 661-82
전용훈	1000	서울시 성동구 성수 1가 162-1 5/4
정윤철	1000	충남 천안시 쌍용동 신성 은하수 APT 104-1303
정현주	1000	경남 김해시 외동 주공 APT 115동 402호 705번지
조규진	1000	서울시 강동구 명일동 312-125호
최근호	1000	서울시 강동구 암사 1동 456-68호
최성호	1000	경북 경주시 동천동 733-237
최태림	1000	대전시 동구 신안동 223-5
황승진	1000	서울시 성동구 금호 1가 368번지 7/36
황선아	1000	서울시 목동 신 시가지 APT 513동 504호
허윤서	1000	경남 양산시 중앙동 137-25
민 희	1000	대구시 서구 평리 3동 1075-25
오동훈	900	부산시 연제구 거제 1동 2-31 23/5
이수연	900	서울시 중구 신당 2동
고영진	700	부산시 부산진구 부진 1동 396-14 6/4 서면안경
고현석	700	서울 강동구 암사 3동 강동 APT 17-508
김도균	700	서울시 동대문구 답십리 2동 29-56
김민구	700	광주시 북구 문흥동 964-25
김민성	700	서울시 금천구 시흥 5동 384-12 건영 APT 1동 1503호
김성현	700	부산시 사하구 괴정 3동 220 협진태양맨션 3동 203호
김용경	700	대구시 수성구 범어 2동 188-15
목진섭	700	대전시 중구 오류동 삼성 APT 23동 603호
박경환	700	경북 경주시 성건동 640-6번지
박대원	700	서울시 서초구 방배 3동 477-7 연우연립 3-201호
배재연	700	서울시 도봉구 방학 1동 685-46
보 람	700	대전시 유성구 전민동 엑스포 APT 204동 303호
성채원	700	서울시 서초구 반포 APT 69동 301호
손민섭	700	경남 창원시 반지동 대동 APT 109동 1306호
이경석	700	서울시 동작구 사당 5동 제일 APT 3동 704호
이운택	700	경기도 파주시 문산 선유 4리 320
장준호	700	경기도 군포시 금정동 744 적성 APT 가-517호
전영균		경기 김포군 양촌면 양곡리475
	700	
정 빈	700	서울시 송파구 잠실 3동 주공 APT 3단지 361동 406호
정영규	700	인천 서구 가좌4동369-12 9/2
최정훈	700	서울성동구 성수1가 66번지44호
최재완	700	서울시 장서구 화곡 2동 451-26 동서빌라 A동 402호
최재완	700	서울시 광진구 중곡 2동 124-31
최현우	700	대구시 달성구 상인동 송현 주공 APT 1213동 403호
홍영탁	700	울산시 중구 태화동 삼익 APT 1동 1006호
카지마 범	700	서울시 양천구 신정 4동 1000-12
송제일	600	서울시 광진구 자양 2동 667-2
강병용	500	강원도 원주시 단구동 710-5 9/4
강병주	500	서울시 동작구 상도 5동 삼호 APT 101-1404
강성환	500	경기도 용인시 기흥읍 영덕리 부진 APT 103동 1507호
강성훈	500	울산시 중구 반구동 41-16
강신철	500	부산시 금정구 구서 1동 413-43 경우주택 B동 102
강진구	500	서울시 송파구 가락동 대림 APT 2동 805호
강철희	500	서울시 송파구 신천동 진주 APT 1동 811호
강태연	500	전남 순천시 남정동 205-10
강형철	500	강원도 원주시 달구동70-2 3/4
강혜원	500	서울시 서초구 반포 1동 삼호가든 APT 10동 1202호
곽상훈	500	경기도 평택시 버전 2동 산 63번지
곽영민	500	부산시 남구 대연 5동 328-66
권건희	500	서울시 강남구 대치동 쌍용 APT 1동 505호
권대영	500	부산시 사하구 다대 1동 680-13
권현태	500	서울시 서초구 잠원동 한신 2차 APT 108동 1205호
고광식	500	경남 김해시 봉황동 18-13
김병국	500	부산시 연제구 연산 1동 319-67 10/5
권민욱	500	경남 진해시 도만동 해군 APT 9-405호
공현준	500	전북 익산시 신동 동명 연립 B동 800-4
구민규	500	부산시 연제구 거제 4동 9/2 676-373
구현모	500	충북 청주시 흥덕구 복대 2동 769-39
김 현	500	경북 포항시 북구 용흥 1동 우방타운 120동 1303호
김공우	500	서울시 동작구 사당 4동 300-49 102호
김경모	500	부산시 남구 감만 1동 218-6 21/2
김기협	500	경기도 과천시 중앙동 21 태양열 주택 18호
김도엽	500	충남 공주시 신관동 덕성 APT 702호
김도현	500	전남 담양군 금성면 외추리433
김동현	500	대구시 수성구 상동 18-14
김대성	500	경기도 성남시 수정구 단대동 106-6
김대성	500	서울시 송파구 송파 2동 삼진빌라 가동 102호
김대원	500	인천시 남구 주안 4동 413-18 28/7
김대환	500	서울시 은평구 녹번동 42-14
김명성	500	경북 울진군 온정면 소태리 1444-2
김문일	500	서울시 강서구 공항동 692 윤희예장식 4층
김민기	500	경기도 구리시 럭키 APT 1동 813호
김민석	500	경북 포항시 해도 2동 93-17
김민섭	500	충북 충주시 교현동 동아 APT 3동 1306호
김민우	500	서울시 송파구 마천 1동 313-20
김보영	500	서울시 강동구 천호 1동 88-4
김상구	500	경기도 안양시 만안구 석수 2동 280-13(3층)
김상기	500	경남 거제시 장목면 장목리 315-7
김상우	500	경남 창원시 사파정동 토월 성원 APT 304동 503
김상호	500	서울시 송파구 삼전동 68-3
김석태	500	서울시 동작구 신대방 2동 485-1 1/6
김성민	500	경북 영주시 풍기읍 동부 3동 310-1번지 하신작물
김세현	500	경기도 파주군 적성면 마지리 76 관사 5호
김시환	500	서울시 송파구 잠실 1동 주공 APT 119 81-102호
김원엽	500	서울시 은평구 녹번동 대림 APT 2동 1503호
김영재	500	서울시 강동구 길 2동 신동아 APT 1-1001호
김영중	500	인천시 서구가좌 3동 193-1 33/2 신인향APT 나동 201
김영호	500	서울시 서초구 반포 3동 한신 5차 115동 408호
김영훈	500	인천시 동구 만석동 65번지 13/4
김옥겸	500	경기도 성남시 분당구 구미동 221 무지개마을 청구 APT
김용휘	500	서울시 서초구 반포 1동 삼호 3차 F-107호
김인구	500	충북 청주시 흥덕구 분평동 분평 주공 3단지 307동 804호
김인준	500	전남 여천시 진남 주공 APT 17-205
김정호	500	부산시 중구 영주 1동 534-155 20/1
김종하	500	경기도 수원시 장안구 화정동 575-32 202호
김종철	500	강원도 춘천시 호평 3동 주공 4단지 410동 203호
김재수	500	경기도 의왕시 포일동 성화 APT 1동 204호
김재덕		경남 통영시 서호동 83-2
김태석	500	경기도 수원시 권선구 구운동 삼환 APT 15동 706호
김태호	500	대구시 서구 비산동 2008-18 보성비산 A2동 202호
김현도	500	인천시 남구 주안 4동 1577-5
김현구	500	서울시 도봉구 쌍문 4동 성원 APT 101동 802호
김형조	500	대전시 중구 용두 2동 182-69
김희우	500	강원도 속초시 교동 서울대영 1차 APT 312호
김효현	500	서울시 서초구 방배 3동 593-75
김현기	500	서울시 서초구 잠원동 한신 APT 10차 319동 1108호
김현수	500	서울시 서초구 신원동 195-7
김현원	500	경기도 의정부시 호원동 한주 APT 501동 411호
나현승	500	서울시 종로구 창신 2동 578-5 동대문 맨숀 APT 1002호
남재우	500	경기도 수원시 장안구 파장동 203-21
노형욱	500	서울시 강남구 개포동 우성 9차 901동 405호
류동민	500	대구시 북구 복현 2동 201-3 시영 APT 21동 404호
문일평	500	경기도 과천시 과천동 326-6
민경호	500	경북 경주시 강동면 오금 2리 629번지
민재수	500	서울시 강북구 수유동 535-325 한신빌라 102호
박 현	500	서울시 노원구 상계 7동 한양 APT 1동 209호
박국진	500	부산시 사하구 당리동 341-24 6/3
박대근	500	부산 광역시 사상구 주례 3동 617-12
박대하	500	대전시 대덕구 석봉동 205-13
박병진	500	서울시 마포구 대흥동 326-13 28/3
박상욱	500	서울시 중랑구 면목 2동 185-133 14/6
박영국	500	서울시 강남구 논현동 252번지 정수 APT 206호
박영섭	500	서울시 광진구 군자동 320-2
박인우	500	경기도 군포시 금정동 주공 APT 204동 1604호
박정근	500	경북 경주시 노동동 199-1
박정훈	500	강원도 속초시 조양동 부영 APT 301동 1502호
박지민	500	경기도 성남시 분당구 초림동 한양 APT 511동 706호
박진수	500	경기도 평택시 평성읍 도두 1리 18
박천규	500	충남 청양군 남양군 남양면 흥산 2구 370
박찬기	500	강원도 삼척시 남양동 신한 APT 505호
박창규	500	강원도 원주시 행구동 건영 APT 105동 110호
박태준	500	서울시 광진구 자양 2동 현대 APT 202동 105호
박한민	500	경남 양산시 웅상읍 평진리 태원 APT 105동 1908호
박형근	500	경기도 부천시 원미구 중 3동 4-1블럭 금강마을 406동 2305
방용혁		충북 보은군 보은읍 누청리345

500	
백효승	경기도 남양주시 진건면 송능
500	1리 130
소재영	서울시 강북구 번 2동 234
500	주공 APT 408동 902호
송우종	전남 여수시 수정동 132-1/2
500	
송석호	서울시 강남구 대치동 은마
500	APT 23-1004호
송연우	경기도 성남시 중원구 중동
500	2868 .
송창섭	경기도 안양시 동안구 평촌동
500	부영 APT 706-907
송태중	서울시 서대문구 북아현 2동
500	222-40
서계진	서울시 성동구 성수 1가
500	656-329 자양빌라 나-309
서상배	부산시 동구 초량 4동 824 6/2
500	
서인수	경기도 양주군 장흥면 일영리
500	368-1
서주원	부산시 남구 우암 1동 3-4번지
500	동림 리라 맨션 나동 103호
신경헌	서울시 성북구 정릉 1동
500	16-291 12/5
신동수	경북 칠곡군 북삼면 인평 2리
500	607-1
신봉곤	서울시 강북구 수유 1동
500	475-126 17/7
신중현	서울시 송파구 잠실 7동
500	아시아선수촌 APT 5동 306호
신태환	대전시 대덕구 법동 유원 APT
500	5동 306호
신창주	경남 밀양시 무안면 중산리608
500	
신호경	서울시 은평구 응암 4동 우성
500	APT 101동 002호
심재호	인천시 남구 주안 4동 387-3
500	
오인수	서울시 은평구 수색동 189-18
500	9/8
유민석	인천시 연수구 연수 3동 대우
500	1차 APT 106-506호
이상원	서울시 성북구 서관 1동
500	192-15
오문영	서울시 중랑구 신내 2동 660
500	신내 APT 1004-404호
아동현	경남 거제시 신현읍 고현리
500	976-2
이광교	서울시 송파구 가락동 93-1
500	203호
임채운	경기도 용인시 기흥읍 신갈리
500	50-7
이정섭	경기도 성남시 분당구 정자동
500	상록마을 우성 A323-702호
이명구	경기도 수원시 권선구 세류 2동
500	1126-2 1/13
이관행	광주시 북구 두암 2동 무등파크
500	2차 201동 714호
이한별	제주도 북제주군 한림읍 옹포리
500	380-1 영성빌라 102호
양호열	서울시 도봉구 쌍문 3동
500	388-33 한양 APT 3동 610
이준희	서울시 중랑구 면목 4동
500	384-10
염현철	경기도 안성군 안성읍 연지리
500	146
윤국현	인천시 남구 용현 1동 수봉
500	그린빌라 8동 1301호
오세훈	경기도 광명시 하안동 주공
500	APT 301동 1202호
이주영	경기도 안양시 만안구 안양 4동
500	백산 APT 1동 202호
이 진	경기도 안양시 평촌동 초원
500	대원 APT 301동 1206호
이경진	서울시 강북구 수유 2동 187-2
500	13/1
이춘근	서울시 강서구 공항동 61-155
500	12/1
오혜진	충남 천안시 신부동 570번지
500	301호
이우상	대구시 북구 대현 3동 337-24
500	3/3
임성용	대전시 유성구 전민동 336-9
500	
우준필	서울시 동대문구 제기 3동
500	207번지
이하행	서울시 마포구 공덕 1동
500	58-31호
오재원	서울시 동대문구 휘경 1동
500	168-6
이재수	경기도 광명시 광명 6동
500	인성빌라 B동 755-5
이철용	경남 울산시 울주구 삼남면
500	방기리 567-2 삼아 APT 103동
유혜란	경기도 성남시 중원구 하대원동
500	성원 APT 3동 202호
안광은	서울시 강동구 암사 3동 강동
500	APT 27동 410호
이장원	서울시 서초구 서초 3동
500	1517-5 서림빌라 가동 301호
이승준	경기도 성남시 분당구 이매동
500	아름마을 한성 APT 205동
오명신	경남 진주시 신안동 현대 APT
500	107동 910
유원선	서울시 금천구 독산 1동 한신
500	APT 1동 206호
윤형준	경북 안동시 태화동 250-8
500	
오만세	경기도 평택시 평성읍 두정 2리
500	155번지
오현구	서울 양천구 목 4동 727-28
500	
임혜선	서울시 동대문구 전농 4동
500	206-145 10/3
이주형	대구시 달서구 상인동 42
500	보성은하타운 110동 2207호
이수석	서울시 서초구 방배 2동
500	976-21 삼호빌라 201
이승우	부산시 북구 덕천 1동 무궁화
500	APT 나동 206호
이재호	서울시 강동구 명일 2동 신동아
500	APT 6층 301호
윤창호	서울시 은평구 녹번동 100-55
500	현대 APT 101-405
이성현	서울시 영등포구 도림 1동 8-4
500	2/3
이영광	서울시 동대문구 답십리 2동
500	58-17 12/3
이동선	충북 충주시 금릉동 삼성 1차
500	APT 1213동 403호
양용석	충남 예산군 예산읍 신성 APT
500	101동 802호
임경모	서울시 광진구 구의 2동 143-1
500	
윤성욱	서울시 은평구 녹번동 100-55
500	현대 APT 101동 1501
이상현	부산시 금정구 장전 1동
500	232-16 1/3 백산 아트빌라
오동주	인천시 계양구 효성 2동 현대
500	APT 403동 904호
이남억	경기도 용인시 위림동 무지개
500	하이츠빌라 A동 B101호
유광정	서울시 양천구 신정 7동 목동
500	APT 1218동 508호
안기용	인천시 연수구 동춘 1동 건영
500	APT 112동 504호
이로운	전남 목포시 하당동 829-5 3/4
500	보성빌딩 5층 1호
유연종	강원도 원주시 동아동 9-5 2/4
500	
유원선	서울시 금천구 독산 1동 한신
500	APT 1동 206호
오승환/	경기도 하남시 덕풍 2동 라인
500	APT 102동 909호
이대열	대구시 달성군 화원읍 한우
500	APT 5동 505호
임태형	서울시 영등포구 신길 6동
500	3980-1 남서울 연립 B동
우광진	부산시 남구 문현 1동 23/5
500	40-7
이주평	강원도 원주시 우산동 98-8
500	
이두율	강원도 원주시 태장 2동 우성
500	1차 APT 101동 107호
이수구	대구시 동구 방촌동 1113-56
500	
유영진	서울시 서초구 반포 2동 주공
500	2단지 231동 508호
위대춘	대구시 서구 비산 4동 196-53
500	302호
이연암	울산시 동구 일산동 537-5
500	
이 진	서울시 양천구 신정 6동 목동
500	APT 1407동 102호
이민규	서울시 강동구 상일동 주공
500	APT 603-402
이상현	충북 충주시 앙성면 능암리
500	313
이광표	경기도 안산시 원곡동 785-23
500	201호
이재희	대구시 남구 대면 8동 15-51
500	경호 빌라 201호
이후권	경기도 수원시 팔달구 매탄동
500	성일 APT 201동 407호
이석우	경기도 안양시 동안구 평촌동
500	41-25
안호진	경남 진주시 이현동 99-10번지
500	우편번호 660-080
이용주	부산시 수영구 남천동
500	삼익 비치 APT 107동 702호
이종인	서울시 서대문구 남가좌 1동
500	186-6
엄광섭	인천시 부평구 십정 1동
500	304번지 23/6
이충기	인천시 남구 도화 2동 119-6
500	22/4
이승현	강원도 강릉시 노암동 자양빌라
500	나-23
양현식	대전 유성구 전만동 EXPO
500	APT 409-37
이재정	서울시 마포구 합정동 362-10
500	
윤성민	전북 전주시 완산구 고사동
500	42-6번지
이석대	광주 동구 소태동 수정맨션
500	다-103
이준우	서울시 강남구 청담동
500	청담A-109
윤영화	대건시 유성구 원내동 394번지
500	샘물타운 304동 902호
이규진	대전시 다덕구 비래동 151-18
500	진성주택 나동 301호
이윤철	강원도 평창군 평창읍 종부 3리
500	1반 304번지
이재홍	강원도 태백시 장성 2동 430-2
500	
안성진	전남 목포시 옥암동 부영 APT
500	304-404
유승진	전남 영암군 삼호면 용암리
500	202-3
이은석	충남 천안시 동면 송연리 248
500	
임대현	부산시 수영구 광안 2동 142-1
500	누구나 APT 404호
장창원	부산시 진구 가야 2동 648번지
500	하나로 맨션 2존 110호
전대주	서울시 양천구 신정 4동
500	944-23
전상재	수원시 팔달구 우만동 552-5
500	
전준상	경기도 포천군 소흘읍 초가팔리
500	상운 APT 106동 301호
전지수	부산시 연제구 연산 4동 603-8
500	
전지훈	성남시 분당구 초림동 금호
500	APT 114동 1404호
정고운	강원도 삼척시 남양동 13/2
500	63-100 4층
정규철	경남 진주시 상봉서동
500	1451-28
정민우	서울시 중랑구 면목 1동
500	성원빌라 다동 302호
정재문	경기도 평택시 신장 2동
500	275-9 14/1
정주영	서울시 강서구 방화 1동
500	247-136
정지훈	경남 창원시 반림동 현대 APT
500	207동 1007호
정해용	인천시 중구 송월동 1가 4번지
500	6/4
정현영	경기도 가평군 하면 대보 1리
500	161번지
조범희	대전시 서구 둔상동 은초롱
500	APT 1505호
조두현	전북 전주시 완산구 효자동 1가
500	186-12
조명학	부산시 남구 우암 2동 189
500	
조영훈	서울시 서대문구 홍은 3동
500	397-42
조성우	서울시 영등포구 양평동 5가
500	76번지 양평 한신 APT 104동
조영호	경남 진주시 상평동 310-16
500	3/3
조정환	인천시 부평구 청천 2동 삼익
500	APT 1동 110호
조찬희	강원도 강릉시 사천면 덕실리
500	3반273
조 환	서울시 노원구 공릉동 원성빌라
500	가동 201호
주대성	경기도 성남시 분당구 정자동
500	한솔마을 410동 402호
진광현	서울시 광서구 화곡 3동
500	1091번지 주공 시범 APT
진성우	경기도 군포시 산본동 한양
500	APT 1213-802
최은석	대전시 서구 도마 2동 대아
500	APT 101동 806호
최민석	서울시 강동구 상일동 121-3
500	
최민석	인천시 남동구 간석 3동 918-5
500	
최민우	충남 천안시 신부동 대림 APT
500	201동 304호
최수용	경북 구미시 원평 3동 6-34
500	
최민규	서울시 중구 인현동 2가
500	192-30 신성 APT 901호
최우석	경북 경주시 사정동 129-1
500	
최병준	인천시 중수 해안동 2가 8-8
500	(연백슈퍼)
최철호	서울시 양천구 신정 5동 882-1
500	7/3
추현준	경남 진해시 태백동 건우 APT
500	나동 205호
최성훈	경기도 의정부시 녹양동 현대
500	APT 101동 503호
최유진	부산시 해운대구 반여 3동
500	1578-19 15/4
최성운	경기도 남양주시 화도 창현리
500	금강 주택 3동 336호
최문용	서울시 중랑구 면목 1동 99-21
500	9/5
최현식	경기도 이천시 창전동 대호 2차
500	B-412호
차진원	경기도 고양시 덕양구 신원동
500	151-9
하 용	경남 통영시 도천동 80
500	
하정우	인천시 서구가좌 2동 현대
500	APT 1동 704호
한규만	강원도 원주시 학성 2동 41번지
500	10/4
한대용	서울시 광진구 구의 2동 36-16
500	신일맨션 다동 202호
한윤호	강원도 원주시 당구동 두산
500	APT 1203호
한지우	경남 울산시 남구 무거동
500	220-1 부성타워 맨션 207호
한창윤	대전시 중구 태평 1동 263-17
500	3/2
황영민	강원도 횡성군 공근면 부창리
500	6반 35번
허영민	부산 진구 개금 3동 482-37
500	
허윤창	경남 양산시 중앙동 137-25
500	
홍문송	서울시 서대문구 창천동 357-2
500	
홍영욱	인천시 계산 1동 974-22
500	
Andy.K	서울시 동작구 사당 4동
500	300-49 102호



특이한 레이싱을 원하는 플레이어 입맛에 딱!

디디콩 레이싱

게임을 하기전에 꼭 알아 둘 것이 있다. 이 게임은 최고의 난이도를 자랑하기 때문에 그저 빨리 플레이를 하고 싶더라도 상당히 어려우므로 초반부터 너무 많은 진행을 기대하지 않는 편이 좋다. 게임을 계속할수록 게임에 몰입하고 진행할 수 있으므로 꾸준히 시간을 들여 플레이해 보도록 하자. 하여튼 똥 빠지도록 어렵다.

※이 게임의 공략은 N64 초보 매니아인 고등학생 김석호 군이 했으므로 표현력이나 공략 테크닉에 다소 무리가 있으므로 이해해 주시기 바랍니다.

NINTENDO64

■제작사:닌텐도

■장르:레이싱

■발매일:97년 11월 21일

■발매가:6,800엔

그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★
연출	★★
사운드	★★
소장가치	★★★

게임 시작 전 숙지 사항

게임 모드

스타트하면 8명의 캐릭터가 나오고 그 중 마음에 드는 캐릭터 선택을 하면 2가지 모드가 나온다.

■스토리 모드

풍선을 먹으면서 보스를 깨부수는 모드.

■레이스 트랙 모드

스토리 모드의 코스를 연습하는 모드.









스토리 모드를 선택하고 시작하면 끝판 보스인 위즈핑의 머리 조각상이 나오고 플레이어 캐릭터 매니저인 타지가 양탄자를 타고 내려온다. 타지가 내려온 다리로 올라가면 풍선이 있다. 풍선을 먹고 문으로 들어가자.

선택 캐릭터 소개

팀버 팀버 아일랜드에 살고 있으며 디디와는 아주 친한 친구다. 부모님이 집을 지키라고 했으나 위즈핑의 출현으로 친구들을 모아 위즈핑을 몰아내려고 한다.

- 좋아하는 것 : 단 것, 장난
- 싫어하는 것 : 샐러드
- 가속 ★★ 중량 ★★ 조작 ★★ 최고속 ★★



핍시 지기 싫어하는 여자 쥐. 위즈핑 때문에 산에 있는 집에서 쫓겨나 버려 친구인팀버와 함께 위즈핑을 쫓아 내려고 한다.

- 좋아하는 것 : 치즈, 정리정돈
- 싫어하는 것 : 고양이
- 가속 ★★★ 중량 ★ 조작 ★★★ 최고속 ★★







반조

디디의 곰 친구. 그도 역시 착한 모험가로서 디디에게 편지를 받고 하던 일도 중단하고 팀버 아일랜드로 급히 떠난다. 얼마 후 반드시 그들의 새로운 모험이 시작되겠지만 그것은 또다른 이야기…

- 좋아하는 것: 벌꿀, 음악, 디스코텍
- 싫어하는 것: 하늘을 나는 것, 어둠
- 가속 ★ 중량 ★★★ 조작 ★★ 최고속 ★★★



디디

동키콩과 함께 콩컨트리의 히어로. 지루한 나날을 보내고 있는데 팀버의 어려움을 알고 팀버를 도우러 간다.

- 좋아하는 것 : 모험, 바나나
- 싫어하는 것 : 지루함, 아이취급 받는 것
- 가속 ★★ 중량 ★★ 조작 ★★ 최고속 ★★



콘커

밴조와 마찬가지로 모험을 좋아한다. 역시 디디에게서 편지를 받고 두근거리는 마음으로 모험에 나선다. 걸프랜드 베리를 남겨 두고서…

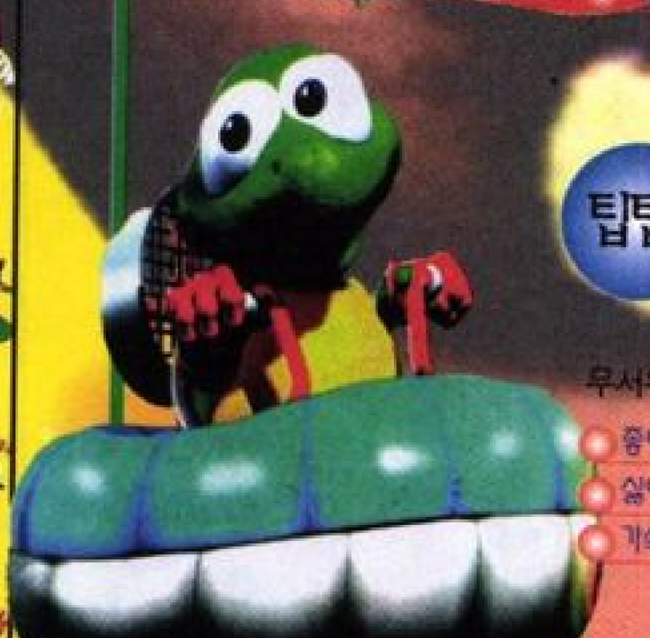
- 좋아하는 것: 땅콩
- 싫어하는 것: 조용한 생활
- 가속 ★★ 중량 ★★ 조작 ★★ 최고속 ★★



범퍼

오소리로서는 드물게 밤에 돌아다니는 것을 싫어하는 습성을 갖고 있다. 마찬가지로 스릴과 스피드를 매우 좋아해서 이번의 모험에 누구보다도 흥분하고 있는 것 같다.

- 좋아하는 것: 스릴과 흥분
- 싫어하는 것: 게, 하루종일 자는 것
- 가속 ★★ 중량 ★★ 조작 ★★ 최고속 ★★



팁텁

팀버의 친구 거북. 다른 친구들과는 달리 그렇게 레이스를 좋아하는 것 같지 않다. 그리고 트러블을 상당히 싫어한다. 이번의 모험에는 무서워하면서도 참가했다.

- 좋아하는 것: 앉아있는 것
- 싫어하는 것: 스피드, 소음
- 가속 ★★★ 중량 ★ 조작 ★★★ 최고속 ★★



크런치

크레믈린 일당의 스파이. 급히 팀버 아일랜드로 가는 디디 일행들을 보고 무언가 계략이 있을 거라고 의심하고 그들의 뒤를 쫓는다. 이번 모험의 의미를 알고나 있는 것일까?

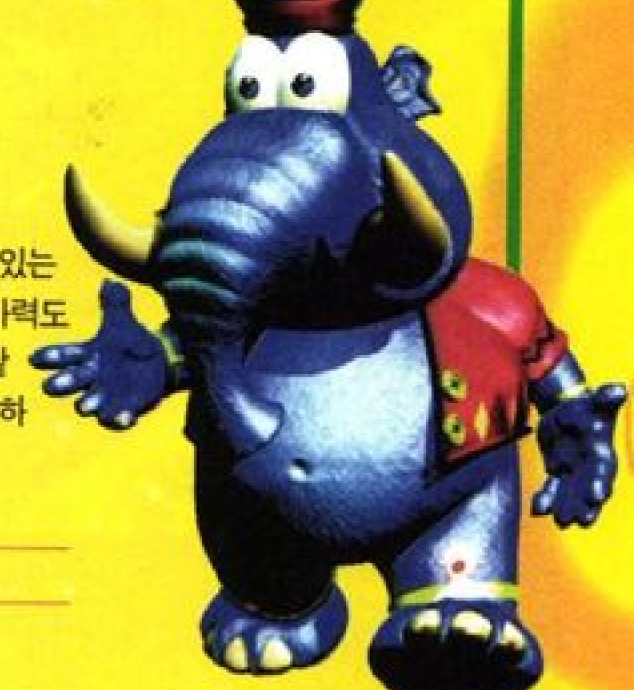
- 좋아하는 것: 록
- 싫어하는 것: 디디콩 일당, 치약
- 가속 ★ 중량 ★★★ 조작 ★ 최고속 ★★★



드럼스틱

팀버 아일랜드에서 가장 빠른 레이서. 그렇지만 위즈핑이 섬에 온 이래로 그들의 모습을 본 사람은 없다. 어디로 사라져 버린 것일까?

- 좋아하는 것: 레이스, 닭모이
- 싫어하는 것: 농부, 개구리



타지

팀버 아일랜드의 산에 살고 있는 전설의 마신. 그렇지만 그 마력도 위즈핑에는 미치지 못하는 것 같고 산에서 쫓겨나 버렸다. 위즈핑을 처리하기 위해서 챔피언 레이서를 찾고 있다.

- 좋아하는 것: 평화와 조용함
- 싫어하는 것: 잠에서 일어나는 것



T.T.

팀버 아일랜드의 자랑인 레이스 코스의 감독자. 위즈핑에 의해 사랑하는 코스를 봉인 당하고 낙담해 하고 있다. 자신이 할 수 있는 것은 동물 친구들을 보호하는 것이라고 생각한다.

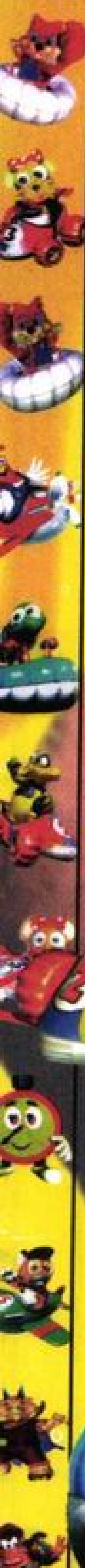
- 좋아하는 것: 타임 트라이얼
- 싫어하는 것: 천천히 달리는 사람



위즈 핑

별에서 별로 옮겨 다니는 우주의 대악당. 위즈핑의 먹이가 된 별은 그가 질릴 때까지 파괴시켜 버린다. 이제까지 이 대악당에 맞서는 자가 없었지만 이번에는 그 상황이 다른 것 같다.

- 좋아하는 것: 자기 자신, 타인이 좋아하는 것을 방해하는 것
- 싫어하는 것: 그 이외의 모든 것!



아이템 설명

미사일 풍선(적)



앞에 미사일을 발사한다. 제 2단계에서는 적을 쫓아가는 호밍 미사일이 된다. 제 3단계는 10발 발사할 수 있다. 단, 호밍 미사일은 아니다.

대쉬 풍선(청)



대쉬 존을 탈 때와 마찬가지 효과를 얻을 수 있다. 파워 업하는 것만큼 대쉬 속도가 빠르게 된다.

실드 풍선(황)



적의 공격과 접속했을 때 충격을 막는다. 파워 업하는 만큼 접속 시간이 길어진 다. 사용 중에는 다른 풍선을 가질 수 없다.

방해 풍선(녹)



제 1단계는 슬립 오일, 제 2단계는 백탄, 제 3단계는 적을 잠시 동안 거품 안에 가두워 둘 수 있다.

자석 풍선(무지개)



앞에 달리고 있는 적에게 자석의 힘으로 끌려갈 수 있다. 제 3단계에서는 거꾸로 적을 빨아당긴다. 파워 업 정도로 멀리 떨어져 있는 적에게 자력이 미친다.

승차물 소개

자동차



가장 기본적인 경기수단이다. 누구나 쉽게 빠르게 적응할 수 있다.

호버



기체 중에서 가장 조종하기가 어려운 기체이다. 조금만 실수를 하면 360˚ 회전이 된다.

비행기



하늘에서 레이싱을 하는데 유용한 기체이다. 조종법은 조금 난해.

공략 플로우 차트

골드 풍선입수 → 스테이지1 보스 → 실버코인 입수 → 스테이지 보스2 → 4스테이지 보스클리어 → 위즈핑과의 레이싱 → 보너스 게임



스테이지별 집중공략

1 스테이지

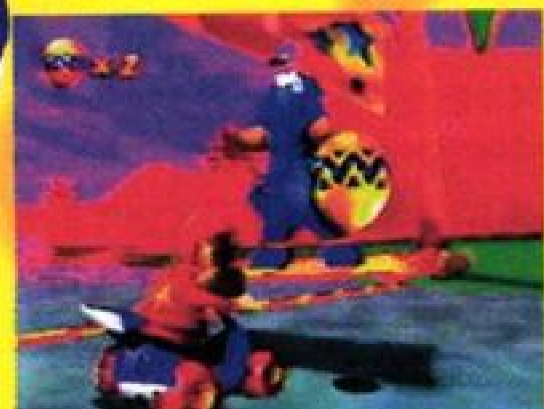
잠깐만 레이싱 중에 A버튼을 연사하면 할수록 스피드가 상승을 한다. 필히 기억 요망.

1코스

문으로 들어가서 (1)문으로 잽싸게 들어가자. 여기서 드디어 첫 레이싱을 경험할 수 있다. 비교적 쉬운 코스이므로 쉽게 1등을 할 수 있다. 좀더 쉽게 하려면 GET READY란 말이 나올 때 DY의 끝 부분에서 엑셀을 누르면 터보 스타트가 된다. 이것은 앞으로 모든 코스에서 유용하게 쓰이므로 티이밍을 온몸으로 익히자.

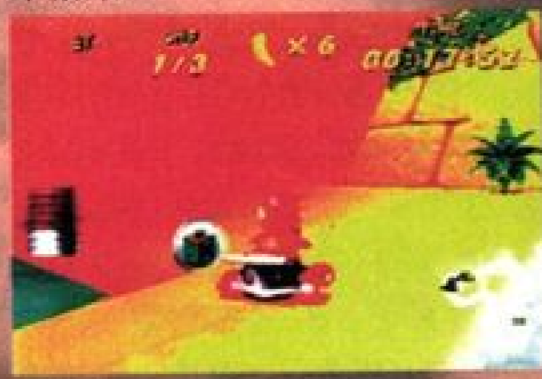
모든 코스는 1등이 아니면 다음 코스로 진행하는 것이 불가능하다. 이 코스에서 1등을 하면 타지가 풍선을 하나 준다. 이제 풍선이 2개가 되었으므로 (2)의 문으로 가자.





2코스

이 코스는 아주 약간 짜증이 나고 난감한 곳이 1군데가 있다. 이 곳은 레이싱에 약간 자신이 있는 유저에게는 큰 문제가 아니지만 자신이 없는 유저를 위해 쉽게 클리어하는 방법을 소개한다. 터널 속으로 들어가기 바로 전 왼쪽으로 방향을 바꾼 뒤 풍선을 먹고 반드시 터보 발판을 밟자. 터보 발판을 이용하면 쉽게 클리어를 할 수가 있다.

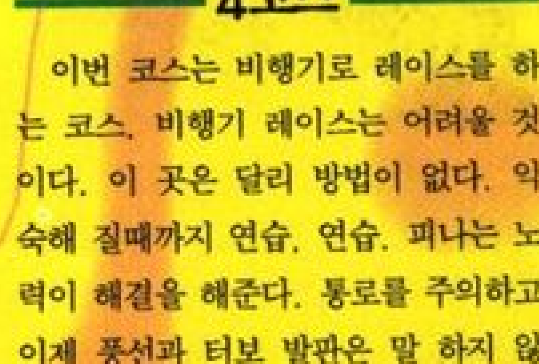


3코스

이번 코스는 전 코스처럼 약간의 난이도가 있고 조금만 실수를 하면 물에 풍덩!이다. 이것만 주의하고 풍선과 발판을 이용하자. 끝 부분의 공룡 머리 속에 터보 발판을 잘 이용하면 역전도 가능. 풍선은 필수라는 건 말 안해도 지금 까지의 경험으로 알 수가 있을 것이다.

이번 코스를 클리어하면 풍선의 수가 4개 그러나 문에는 '4' 란 수가 없으므로 EXIT로 나가자. 나가서 풍선을 먹어 볼까(?)타지의 근처에서 Z 버튼을 연타하자. 그러면 타지가 잽싸게 나에게로 온다. 여기서 3개의 메뉴가 나오는 데 1번은 기체를 교환해 주는 곳.

이곳에서 ①:자동차, ②:호버, ③:비행기 중 비행기를 선택해서 다리의 왼쪽의 무지개 아래 풍선을 먹고 다시 다리를 통해 (5)문으로 들어가자.



4코스

이번 코스는 비행기로 레이스를 하는 코스. 비행기 레이스는 어려울 것이다. 이 곳은 달리 방법이 없다. 익숙해 질때까지 연습, 연습. 피나는 노력이 해결을 해준다. 통로를 주의하고 이제 풍선과 터보 발판은 말 하지 않아도 필수 조건이다.



「1」보스(공룡1)

풍선이 6개가 되면 자동적으로 보스의 문 앞까지 가게 된다. 각 판의 보스는 2번씩 이겨야 하는 곳도 있고 1번만 이기면 되는 곳도 있다.이번에는 몸집으로 밀고 들어오는 무식한 놈이다. 이번 보스는 2번을 이겨야만 한다. 처음에 레이싱에서는 보스에게 밟히지 않고 터보 스타트와 처음에 나오는 빨강 풍선을 2개 먹고 조금 뒤에 나오는 파랑 풍선을 먹고 1등을 해야만 한다. 보스를 앞질렀으면 풍선을 먹지말자. 먹다가 피본다. 클리어를 하면 6.7.8.10번 문이 나온다.



6코스

이제부터는 짜증의 연속일 것이다. 아이들이 레벨 상승. 실버 코인이라는 동전을 8개 먹고 1등을 해야된다. 코스는 (1)번 레이싱의 코스와 같다.

7코스

이곳도 바로 전처럼 마찬가지 방법으로 하면 된다. 코스는 한번씩 경험을 해봤으니 설명은 하지 않고 넘어가도 될거라고 생각을 한다.

8코스

이 코스는 필자도 고생을 했으니 유저들도 고생을 할 것이다. 코인을 먹고 가다 보면 다리가 나오기 전에 코인이 있다. 코인을 먹으면 물에 빠지니 발판을 지나서 파란 풍선을 먹고 터보를 쓴 뒤 코인을 먹으면 시간을 많이 벌 수가 있다. 이 게임은 조금만 실수를 해도 다시 시작을 해야만 하는 가슴이 찢어질 듯이 아프다. 코인을 무사히 성공적으로 먹고난 뒤 공룡의 머리 속에 터보 발판이 있으니 잊지말자. 이것을 잘 이용하면 어느 정도까지는 역전이 가능하다.

타지와 레이싱

밖으로 나가면 타지가 자동차 경주를 하자고 하니 경기를 하자. 경기는 너무나도 쉽다. 쉬워! N64 마크를 따라가면 O.K 여기서 1등을 하면 10번 문으로 GO.



10코스

비행기로 코인을 먹어 가면서 정말로 1등을 하기는 어려울 것이다. 그러나 실패를 하면 또다시 도전을 해서 클리어를 하자. 그래도 1등을 못하면 힘들고 짜증이 나도 꾹 참고 1등을 할 때 까지 노력하면 다한다.



「보스(2)」

전보다 모든 면에서 파워 상승. 보스가 지나가면 배경 중 돌기둥이 넘어지니 처음처럼 하면 클리어할 수 없다. 그러나 터보 스타트를 하면 처음에는 보스를 앞지를 수 있다.그러나 바로 뒤에서 보스가 쫓아오므로 풍선을 먹자. 그 뒤는 처음 보스를 공략할 때와 같다.

클리어를 하면 조각을 준다. 밖에 보면 시계(T.T)가 걸어 다니니 Z버튼으로 부른 다음 전리품을 확인하면 전에는 빈 곳이었던 곳이 채워져 있다.



트로피 레이스

보스를 깬 뒤 받침대가 있던 곳으로 가면 이제까지 레이스를 했던 코스에서 1등을 해야한다. 그러나 레벨이 장난이 아니군! 꼭 1등을 하지 않아도 점수제이므로 총점의 합이 1등이어야 한다.

1등을 하면 받침대 위에 금 트로피가 생긴다. 어렵기 때문에 반복해서 도전하자.



타지와의 레이싱

나가면 타지가 호버로 레이싱을 하자고 하면 승낙을 하자. 그러나 처음 하는 호버라 잘 될리가 없다. 타지를 이기면 풍선을 준다. 다시 타지에게 부탁을 해, 기체를 비행기로 바꾼 후 경기를 했던 코스로 따라가자. 작은 통나무 폭포(?)를 통과한 후 왼쪽으로 가다가 보면 바다 밑 바로 위에 풍선이 있다. 풍선을 먹고 다시 돌아가자.





1코스

풍선을 먹은 뒤 온 길로 돌아가자. 가다보면 쪼매만큼 위에 2번 문이 보이므로 들어가자. 이곳은 눈발이 치는 한 겨울이다. (1)문과 마찬가지로 들어가서 하나씩 클리어하자.

2코스

1번의 (1)문과는 큰 난이도의 차이가 있을 것이다. 한마디로 (1)보다 훨신 어렵다. 비행기로 하는 레이싱이다. 이제 어느 정도 비행기로 익숙해졌을 시기니까 걱정할 필요는 없을 것이다.

3코스

이 코스는 이름 그대로 스노우 코스트이다. 한바퀴에 한번이지만 여기서는 빨강 풍선을 먹어야 하는데 신경을 써야하고 끝 부분에서 얼음의 중간 부분을 누군가가(?) 파먹어서 없다. 실수로 물에 빠지면 손해가 막심하다. 파먹은 곳을 조금 지나면 왼쪽에 지름길이 있다. 조금 빠른 길이다. 아무데로나 기분이 허락하는 곳으로 열심히 가자. 실수를 하면 뚜껑이 열릴 정도로 짜증이 나는 코스이다.



6코스

이 코스는 필자도 수시로 짜증이 났던 곳이다. 정말로 열심히 하는 방법 밖에는 없다. 필요한 아이템을 먹고서 유용하게 사용하는 것이 키포인트이다. 안되면 다시 처음부터하고 또 안되면 또 다시 반복해서 될 때까지 하자.



9코스

이곳 또한 마찬가지로 무지막지하게 어렵고 짜증이 나는 코스이다. 필살 공략법은 없고 풍선을 잘 이용하면

좀 더 쉽게 정복할 수가 있을 것이다. 필자는 팩을 부숴버리고 싶었지만 공략을 해야 하는 것 때문에 눈물을 머금고 참았다. 아직까지도 눈물이….

2. 보스(바다 표범)

호버로 레이스를 즐기는 코스. 변화가 심한 편이고 1보스와는 다르게 크고 육중한 몸으로 밀어내기 때문에 빨강색의 풍선을 2개 먹어 호밍을 만든 다음 재빨리 추월을 해야 한다. 간신히 추월해도 굴 속에서 약간 실수하기만 하면 보스가 약해 빠진 나를 박살내고 나를 추월한다. 그러나 두 번의 추월 기회가 있으니 한번에 이기지 못했다고 해서 조기 포기는 절대로 NO. 모든 스테이지는 사전에 연습 삼아서 코스를 머리 속에 짱박어 두어야 클리어 하기가 엄청 쉬울 것이다. 보스판을 클리어하면 로비로 나가자.



10코스

이번 코스는 자동차나 비행기로 하는 것이 가장 적당하다고 생각을 한다. 여러분의 생각은 어떨지 궁금하다. 아마 내 생각과 쌤쌤일 것이라고 본인은 확신한다. 터보 발판을 잘만 사용하면 쉬운 스테이지일 것이다.

11코스

이 코스는 인간의 인내심을 박박 긁어 놓고 열 받게 한다. 아마 인내심이 부족한 사람에 게 인내심을 파워업시키는데 좋은 약도 될 수가 있다. 이 곳은 정말로 다시는 하기가 싫어진다. 어찌 되었던 간에 통과했을 때 눈물이 찔끔찔끔 너무나도 기뻤다.

14코스

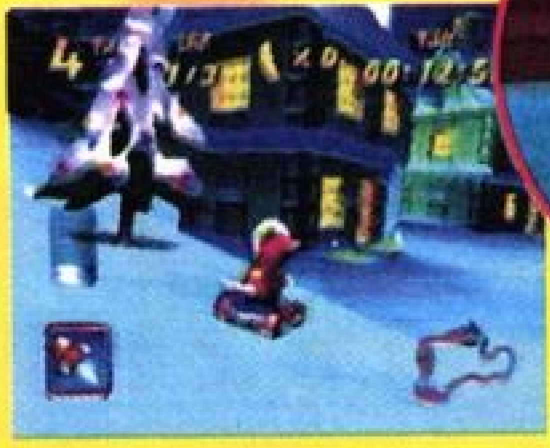
바로 전 코스에 비하면 너무나도 쉬워서 미칠뻔했다. 지금까지 쌓아온 실력의 반도 안 되는 실력으로 간단하게 클리어가 가능하다. 몇몇 유저들은 이 정도의 레벨로만 계속 나와라 하고 기도 드리는 유저도 있을 것이다. 그러면 안된다고 본인은 생각한다. WHY=그런 식으로 엔딩을 보면 뿌듯한 느낌을 느낄 수가 없고 팩을 구하기 위해서 비싸게 주고 산 유저는 "뭐가 이렇게 쉬워하고 한강으로 가서 다시는 돌아오지를 못할 길을 갈지도 모른다(나의 상상력이 너무 심오했나?).

15코스

이 코스는 레벨이 높다. 그리고 실버코인을 찾아 1등을 해야만 한다. 코스가 어렵고 실버 코인까지 싹쓸이 하면서 1등을 하자. 노력,노력을 하자.

16코스

이곳은 코인을 먹기가 상당히 어렵다. 처음의 터보 발판을 지나서 오른쪽,왼쪽에 있는 2개의 코인을 먹고 내려가면 집들이 있다. 그 집 중 하나가 있다. 잘 찾아보면 있을 것이다. 집에 있는 코인을 먹고 나면 순위가 떨어지므로 능숙하게 할 때까지 계속하자. 그 뒤에 있는 발판과 풍선을 이용해서 1등을 하자.



트로피 레이스

바로 전에 1등을 한 다음 받침대 있는 곳으로 가서 레이스를 하자. 역시 트로피 레이스는 어렵다. 그러나 인간에게는 불가능은 없다는 말도 있다. 불가능은 없으니 열 받아도 이 말을 상기하자. 필자인 이 사람도 이 말을 항상 박아두고 일을 했다. 이 게임은 이 말을 빼고는 할말이 없다. "연습, 연습, 피나는 연습으로 클리어하자. 나는 할 수 있는 최강 자이다." 라고 생각하자.

트로피 레이스를 클리어한 후 비행기나 호버를 타고 바다로 고래를 잡으러 가자. 가다가 보면 10번 문이 보인다. 거기로 들어가서 또 하나씩 클리어하자.

10코스

호버로 하는 코스. 이곳은 쉬운 코스이다. 하지만 자만하여 실수하지 말고 1등을 놓치지 않을 정도로만 하면 이번 코스는 끝이다. 나중에 가면 호버로 하기가 싫을 정도로 괴로운 판이 나온다. 그러므로 여기서 연습을 하자. 나중을 위하여.

11코스

시작하자마자 왼쪽으로 가면 배가 있다.이 배의 내부는 달팽이 껍질처럼 원을 그리면서 나 가는데 아주 쬐금, 정말로 쬐끔이라도 실수를 하면은 안되는 고난이도의 코스이다. 터보 발판을 상습적으로 이용하고 풍선을 먹고 자기에게 최대한 유리하게 사용해야만 한다. 자기를 앞서는 놈이 있으면 주저하지말고 가차없이 발포를 하자.



13코스

이번은 호버로 경기를 하는 스테이지다. 이번 레이싱 역시 쉬우므로 부담감을 가질 필요는 없다고 본다. 다시 한번 강조하지만 모든 레이스를 충실하게 해야만 한다. 그리고 호버로 연습을 조금씩하자. 약간 쉽게 하려면 배가 보일 것이다.가면 바다속에서 고래가 나온다. 고래의 등을 이용해서 배 위로 가면 순위를 앞당길 수가 있다.

16코스

이건 연빵으로 쉬우니 말도 나오지를 않는다. 레어사에서 처음에는 줄을 꽉 조였다가, 느슨하게 풀어주다가 조금 있다가 더 꽉 조이는 걸 상습적으로 반복을 해서 우리를 괴롭게 하는 게임이다. 이번이 느슨하게 풀어주는 시기이다. 그러나 조일 때가 있으니 너무 좋아하기는 이르지 않을까?

「보스」(문어)

이번 보스는 두 번을 이겨야만 한다. 호버로 레이싱을 해서 이겨야만 한다. 터보 스타를 반드시 해서 문어보다 앞지르다가 뒤에서 모습이 보이면 옆으로 비킨다. 문어 뒤에 너무 붙으면 문어가 철퇴를 마구마구 뿌린다. 그런 이유 때문에 붙지말고 빨강색의 풍선을 2개 먹고서 문어의 뒷머리를 깐다. 그런 식으로 나가다보면 두바퀴를 돌 때쯤이면 문어를 제치고 1등을 할 수 있다. 1등을 했다고 해서 마음을 한강에다 버리고 오면 큰 일이 아닐수가 없다. 파이널랩(FINAL LAP)까지 1등을 하면 문어를 문어구이로 만들어 맛있게 요리를 할 수가 있다. 정말로 어려운 보스였다. 이제 나가서 (17)번으로 들어가자.



17코스

터보 스타트를 해서 풍선을 잘 고르고 코인을 먹으면서 진행하자. 한번에 클리어하기가 힘이 들지도 모른다. 그러나 이만큼 진행할 정도의 수준이면 한번에 클리어할 수 있을 것이다.

18코스

이번 코스는 터보 발판과 자석의 풍선을 먹어야만 보다 쉽게 클리어 할 수가 있고 코인은 배 위에 올라가면 통로가 2개가 있는데 그 중 오른쪽으로 가면 실버 코인이 하나가 있고 또 하나는 끝에 가면 터보 발판을 지나 골인하지 않고 오른쪽 통로 사이에 있다. 하지만 먹기가 힘들 것이고 배 위에 가기 전 바로 왼쪽에 하나가 있지만 역시 먹고 나면 등수가 떨어진다. 하지만 열심히 노력을 하면 어렵게라도 클리어 할 수가 있을 것이다. "아 힘들다"

20코스

이번 코스는 코인을 다 먹고서 1등을 하기는 정말로 어렵다. 하지만 파란 풍선과 빨강색의 풍선 그리고 무지개 풍선을 먹고서 열심히, 대빵 유용하게 써야만 하고 한번도 실수없이 해야만 하고 코인을 다 먹어야만 하는 극악한 코스이다. 얼마전에 호버의 연습이 필요한 곳이 있다고 말을 한 적이 있다. 이 코스가 그 코스이다. 그동안 충실히 연습을 했던 유저는 이번 코스에서 연습을 하지 않은 유저보다 훨신 쉽게 클리어를 하는 기쁨을 맛볼 것이다. 이번 코스는 정말로 어렵고 짜증을 유발시키는 코스로서 다시는 남이 플레이를 하는 것조차 보기도 싫다.

트로피 레이스

정말로 어렵다. 필자도 10번을 해서 클리어했다. 모든 스테이지마다 풍선을 열심히 먹고 될 수 있는한 열심히 모아서 정확하게 사용을 했다. 그리고 터보 발판을 하나도 빠짐없이 사용하여 클리어했다. 유저들도 나와 같은 조건을 만족시킬 수가 있으면 다행이지만 그렇지 못하면 딴 방법이 없다. 될 때까지 계속하자. 유저들에게 행운이 함께 하기를 기도하겠습니다.

마지막 4스테이지

지금까지는 1.2.3 스테이지를 클리어한 것을 공략했다. 그러나 아직 끝판 보스인 위즈핑의 머리 조각상이 아직까지 완성되지 않았다. 완성하려면 4번째 스테이지를 클리어해야만 한다. 4번째 스테이지가 있는 길은 타지가 있는 정원에서 타지에게 기체를 비행기로 개조를 시키게한 다음 다리의 왼쪽에 무지개가 있는 폭포 속 밑에 숨겨져 있다. 4번째 스테이지는 자동차, 호버, 비행기의 조종 실력이 모두 A급은 되어야 한다. 폭포 밑의 구멍으로 들어가자. 거기에는 16.17.20번의 방이 있다.

16코스

비행기로 레이싱을 한다. 이 스테이지는 쉽기 때문에 두번 정도면 클리어가 가능할 정도로 쉬운 스테이지이다. 처음에 실수를 하지 않고 터보 발판을 잘 통과하면 클리어는 문제되지 않는다.

17코스

자동차 레이스이다. 이 게임에서 자동차 레이스는 자신있다고 생각을 하는 유저라면 "문제없어" 라고 생각하겠지만 그것은 큰 오산이다. 다른 아이들도 스피드, 테크닉 등 모든 능력이 많이 향상되어 있다. 그 만큼 어렵다. 사악하게 진로 방해를 하고 아이템으로 나를 마구 마구 괴롭힌다. 그리고 코스가 복잡하기 때문에 특히 코너가 나의 뚜껑을 열 뻔했다. 그리고 이번 코스는 상급자용 코스이므로 꽤나 어렵다. 마음을 느긋하게 가지고 풍선, 터보 발판을 진짜로 잘 이용해야 1등으로 골인할 수 있다.



20코스

호버로 레이싱을 즐기면서 풍선을 먹어가면서 하자. 그리하면 쉽게 1등을 할 수가 있다.

그러나 기체가 호버인 만큼 어려움도 많다. 아이들이 무서울 정도로 빠르다. 하지만 운과 실 력이 합쳐져 1등을 할 수가 있다.





4. 「보스(드래곤)」

보스는 날아가면서 불덩이를 뒤로 쏘고 가는데 하지만 걱정을 하지 않아도 된다. 보스의 뒤를 따라가면서 파란 풍선을 먹고 기회를 봐서 추월만하면 쉽게 클리어할 수 있다.

23코스

비행기로 코인을 먹으며 레이싱을 한다. 비행기에 자신이 없는 유저는 고생을 무지하게 할 것이다. 코인을 7개까지 먹으면 하나가 빈다. 하나는 폭포 뒤에 있다. 먹을 때 R을 누르고 먹으면 쉽게(?) 먹을 수가 있다.



「보스」

공략법은 같다. 그러나 불이 2개가 아니라 4개가 나온다. 이번 보스는 불을 얼마나 잘 피하느냐에 따라 성공 여부가 결정적이다.

「마지막 보스(위즈핑)」

드디어 위즈핑과의 결전이다.

보스는 상당히 빠르므로 터보 스타가 중요하고 아이템을 얼마나 잘 쓰느냐가 중요하다.

보스는 크기 때문에 나무가 가로질러 있는 곳에서 부딪혀서 주춤거린다. 이 때를 잘 이용하자.





공략후기



분석자: 김석호 배문고등학교 3학년

한마디로 어렵다. 처음에 게임 케이스를 보고 '이런 것쯤은 어린 유저용?' 하고 깔보았는데 점점 게임에 몰입하여 진행하는데 장난이 아닐 정도로 난이도가 어려워졌다. 특히 승차물중 호버에 탔을 때는 조종하기가 어려웠으며 주어진 조건을 고수하는데는 식은땀을 흘릴 정도였다. 또한 아이템이 놓여진 장소도 불규칙하여 레이싱하며 취득하기 어려운 코스에 있어 시행착오를 여러번 했다. 역시 닌텐도가 아닌 레어사에서 개발한 게임이라 어렵다. 최초에 레어사 개발 게임은 동킹콩 컨트리를 만났을 때와 같은 느낌이라고 할까. 하여튼 처음부터 얕보지 말고 차근차근 게임에 임하자.



데빌사마나 소울해커즈

SS의 명작RPG로 유명한 여신전생 데빌사마나의 속편이 등장했다. 대작 시리즈의 속편인 만큼 탄탄한 배경 스토리는 여전하고 2장이라는 대용량을 활용한 풍부한 CG무비의 완성도도 상당한 수준이며 게임에의 몰입감을 한층 높여주고 있다.

■제작사:아트라스

■장르:롤플레잉

■발매일:97년 11월 13일

■발매가:6,800엔

그래픽	★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★★
연출	★★★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★★

등장인물 소개



카부토 코우지(자작)

18세정도의 청년. 현재 해킹을 공부하는 중이지만 아직 대단하지는 않다. 판단력이 있고 완력도 어느정도 강하기 때문에 항상 선두에 나서는 타입. 무술을 배운 경험도 있어서 싸움에 익숙하다. 부모님은 그냥 너 하고 싶은 대로 해라는 타입. 누이동생에게는 상냥하고 씩씩한 오빠로 비춰지고 있다. 히토미와는 소꼽동무!

사쿠라이 마사히로(스프키)

별칭은 리더. 통상은 스프키다. 해커그룹 스프키즈의 창설자이자 리더. 멤버들에게 신뢰가 높다.

히토미

이 게임의 히로인. 18세. 편부슬하에서 자랐기 때문에 어지간한 일은 모두 혼자서 할 수 있다. 믿을 수 있는 타입이기는 하지만 남이 부탁하는 것에는 약하다. 다른 사람들에게는 경계심을 갖지만 소꼽동무인 주인공과 그 가족에게는 상당히 친근하게 대한다.

사쿄 신고(식스)

스프키즈의 멤버 중 한사람. 호기심이 강하다. 자신에게 솔직하지만 무모한 면도 있다. 건매니어. 겁이 많다.

키타가와 준노스케(런치)

스프키즈의 멤버 중 한사람. 펑크족처럼 보이지만 기계에 박식해서 하드 개조에 일가견이 있다.

하카 유이치(유이치)

스프키즈의 멤버 중 한사람. 어린애같고 붙임성있는 성격이지만 반대로 귀찮게 하는 경우도 많아서 식스를 자주 화나게 한다.

니시

아마미시 모델 도시화 계획의 총 책임자. 시민으로부터 열광적 지지를 받고 있다.

카도쿠라

어르곤소프트의 사장. 파라다인X의 소프트는 그가 직접 만든 것이다.

코우지의 아버지

일류기업의 샐러리맨에 애처가. 새로운 물건을 좋아한다

카부토 토모미

주인공의 누이동생. 밝고 활달한 성격의 중3생.

코우지의 어머니

상냥하지만 때로는 엄하다. PC에는 그다지 관심이 없다.

시스템 설명

이 게임의 기본 시스템은 전작이었던 데빌사마나와 거의 동일하다. 때문에 전작을 플레이해 본 적이 있는 사람이라면 누구나 무리없이 플레이가 가능하지만 그렇지 않은 사람이라면 아래 사실들을 주목하도록 하자.

패드 설명

A : 모두 B: 취소
C: 결정버튼
X:자유설정버튼. 기본은 스테이터스
Y:자유설정버튼. 기본은 데빌애널라이즈
Z:자유설정버튼. 기본은 오토 맵핑

필드 소개

이 게임은 2D필드와 3D필드가 복합적으로 사용되고 있다.

전체맵

아마미시 전체를 표시하며 원하는 장소로 이동이 가능하다.

2D필드

해당 지역의 맵이다. B버튼으로 가속가능. L,R버튼으로 건물이름 표시가 가능하다.
① 월령과 방향표시
② 현재위치
③ TALK. EXIT윈도우



3D던전

건물이나 던전내의 맵이다. B버튼으로 방향고정, L, R버튼으로 수평이동이 가능하다. 단, 문은 정면에서만 열 수 있다.
① 월령, 방향표시
② 지명, 층수표시
③ 돈과 마그네사이트의 표시
④ 토크(TALK) 윈도우(대화가 가능한 지역에서 표시된다. 결정버튼을 누르면 대화시작)



커맨드 모드

2D나 3D맵에서 결정버튼을 누르면 간이 스테이터스 화면이 표시되고 거기에서 다시한번 결정버튼을 누르면 커맨드 모드로 들어간다.
① 설명 윈도우
② 소환가능 속성인지게이터
③ 돈, 마그네사이트
④ 파티 캐릭터 정보
⑤ 커맨드 윈도우



커맨드 윈도우 설명

아이템(ITEM)

- 유즈(USE): 아이템을 사용한다.
- 드롭(DROP): 아이템을 버린다
- 기프트(GIFT): 악마에게 선물한다. 줄 수 없는 물건은 녹색으로 표시된다. 단, 충성 포인트가 높지 않은 악마는 선물을 받지 않는다.

MAGIC(마법)

필드에서 마법을 사용하려고 할 때 쓴다.

COMP(컴퓨터)

핸드 컴퓨터를 사용할 때 쓴다.

● **SUMMON(소환)**

아군 악마를 소환한다. 소환에는 그 악마에 해당하는 마그네사이트가 필요하다.

● **RETURN(복귀)**

소환한 악마를 다시 마계로 되돌려 보낸다

● **LEAVE(떠남)**

악마와 헤어진다

● **ANALYZE(분석)**

전투에서 쓰러뜨렸다거나 아군으로 만들었다거나 합성해서 새로운 악마를 만들어낸 경우 이곳에서 스테이터스 등을 확인할 수 있다. 확인하지 않은 악마는 황색으로, 확인한 악마는 흰색으로 표시된다. 초기화면의 선택에 따라 배열 순서는 바뀐다.

● **AUTO MAP(자동 지도)**

소지한 컴퓨터를 이용해서 게임 중 한번이라도 지나간 길을 자동으로 지도화해주는 기능. 플레이어의 위치는 화살표로 표시된다.

LOOK: 장치되어 있는 표식을 볼 수 있다.
SET: 표식을 새로 배치한다. 16개까지 설치가능.
REMOVE: 전에 장치했던 표식을 해소한다
CLEAR: 전에 장치했던 표식을 전부 해소한다.

맵 위의 기호들

- 파티위치
- 표식
- 출입구
- 회복지점
- 세이브포인트
- 상향계단
- 하향계단
- 상하계단
- 엘리베이터
- 워프장소
- 떨어지는 곳
- 대미지존
- 특수 이벤트
- 다크존

● **UNITE(합체)**

아군으로 만든 악마들을 결합시켜 보다 더 강한 악마로 만들 수 있다. 하지만 업마전에서 할 수 있는 합체보다는 간단한 기능만을 지원한다.

MOVE

파티의 배열을 변경한다. 전열에 있느냐 후열에 있느냐에 따라 사용가능, 불가능한 무기가 존재한다. 보통 후열에서는 직접공격형 무기나 기술사용이 불가능하지만, 직접공격을 받는 경우도 드물다. 그리고 전열의 캐릭터가 죽을 경우 자동으로 뒷열의 캐릭터가 전열로 이동된다.

EQUIP(장비)

캐릭터의 장비를 변경한다. 만약 귀찮을 때는 추천장비(おすすめ装備)를 선택하자. 그리고 총에는 단발총과 산탄총이 있는데 각각 총탄이 별도로 필요하므로 주의하자.

STATUS(상태)



① 캐릭터의 이름
② 캐릭터 레벨
③ 배드 스테이터스 마크

DYING	빈사상태. 인간에게만 표시됨. 주인공이 죽으면 게임오버가 된다.
DEAD	사망. 부활시키기 전까지는 아무것도 못한다.
DNDEAD	좀비상태. HP대미지를 입지 않는다. 단 회복시키거나 COMP로 돌려보내면 DEAD상태가 된다.
STONE	석화상태. 움직이지 못하고 주인공이 이상태가되면 게임오버가 된다.
MARK	표적이 됨. 집중공격을 받는다.
CHARM	미혹된 상태. 아군을 공격한다.
BOME	몸이 화약으로 바뀐 상태. 화계공격을 받으면 폭발해서 주변 캐릭터에게도 대미지를 준다.
PLAYZE	마비상태. 움직이지 못한다.
POISON	독감염상태. 공격력이 저하되고 매턴 대미지를 입는다.
SLEEP	잠이 든 상태로 움직이지 못한다. 공격받으면 깸.
FREEZE	얼어서 움직이지 못한다.
SHOCK	감전되어 움직이지 못한다.
HIGH	의식이 고양되어 있는 상태. 지시한대로 움직이지 않는 경우가 있다.

④ 현재HP / 최대 HP
⑤ 현재 MP/ 최대 MP
⑥ 현재 경험치
⑦ 다음 레벨까지 필요한 경험치
⑥ 각부문 능력치. 레벨업마다 1포인트씩 임의로 증가시킬 수 있다.
■力: 힘을 표시. 물리공격에 영향을 준다.
■知: 지성을 표시. 마법방어에 영향을 준다.
■魔: 마력을 표시. 마법공격에 영향을 준다.
■耐: 내구력 표시. 물리방어에 영향을 준다.
■速: 스피드를 표시. 공격순서에 영향을 준다.
■運: 운의 정도. 여러가지 영향을 끼친다.
⑨ 각종 기초 능력 표시

CONFIG(콘피그)

프리버튼의 설정이나 메시지 스피드 같은 각종 요소의 설정이 가능하다.

SAVE(세이브)

특수 프로그램을 컴퓨터에 인스톨했을 경우에 생기는 커맨드로 어디서나 세이브가 가능하다.

배틀모드

기초화면



① 파이트(FIGHT) : 전투개시
② 토크(TALK) : 악마와의 회화. 대화를 통해 악마를 아군으로 끌어들이거나 아이템을 받을 수 있다.
③ 콤프(COMP): 컴퓨터를 사용한다
■애널라이즈(ANALYZE): 적 악마의 약점같은 데이터를 표시한다. 하지만 처음 등장하는 악마는 표시되지 않는다.
■콘피그(CONFIG): 설정을 변경한다
④ 이스케이프(ESCAPE): 탈출을 시도한다. 하지만 반드시 성공하지는 않는다.
⑤ 오토(AUTO): 자동배틀로 들어간다
■SWD/GO: 인간은 SWORD, 악마는 GO를 반복한다.
■REPEAT: 전에 입력했던 것을 반복한다.

파이트(FIGHT) 선택시



●인간 캐릭터

■스워드(SWORD): 검을 이용한 공격
■건(GUN): 총을 이용한 공격
■소환(SUMMON): 악마를 소환한다. 물리공격이 강한 악마는 전열에 배치하도록 하자.
■매직(MAGIC): 마법을 사용한다
■아이템(ITEM): 아이템 사용
■무브(MOVE): 근접한 캐릭터와 위치를 바꾼다.
■가드(GUARD): 방어태세로 들어가 대미지를 줄여준다.



●악마 캐릭터

■고(GO) :악마가 자신의 행동을 선택하게 한다.
■커맨드(COMMAND): 행동을 상세히 선택한다. 단 충성도에 따라 제대로 따라주지 않는 경우도 있다.
■어택(ATTACK): 직접공격
■매직(MAGIC): 마법을 사용
■엑스트라(EXTRA): 특수공격
■가드(GUARD): 방어태세에 들어간다.
■리턴(RETURN): 마계로 돌아간다
■무브(MOVE): 근접 캐릭터와 위치를 변환한다.

악마의 성격

아군이 되는 악마에게는 각각 성격이 설정되어 있다. 이 성격에 따라 악마의 기본 행동이 결정되는데 술을 사용함에 따라 일시적으로 바뀌는 경우도 있다. 그리고 충성도라는 패러미터가 존재해서 그에 따라 지시에 따르는 정도가 변화된다. 충성도를 올리기 위해서는 선물을 주거나 적성에 맞는 행동을 지시하면 된다. 그리고 성격이 교활이나 우둔일 때 충성도가 5가 되면 아이템으로 변한다.

●성격분류

■영맹(獰猛): 모질고 사납다. 물리공격이 특기다. 추천 선물은 음식. 좋아하는 지시는 물리공격.
■교활(狡猾): 자신의 손을 더럽히기 싫어한다. 마법공격이 특기. 비싼 물건과 마법공격 지시를 좋아한다.
■우애(友愛): 상대를 상처입히기 싫어한다. 회복마법이 특기. 꽃과 회복, 방어지시를 좋아한다.
■냉정(冷靜): 상황에 따라 갖가지 행동을 취함. 희귀한 물건과 상황에 맞는 적절한 지시를 좋아한다.
■우둔(愚鈍): 머리가 나쁘고 천방지축이다. 특별히 좋아하는 물건은 없고 GO지시를 좋아한다.
■허심(虛心): 지시에 충실히 따른다. 특별히 없음.



술을 이용해 잠시 성격을 바꿀 수 있다

●악마 합체

여신전생 시리즈의 꽃이라고 할 수 있다. 자신이 가지고 있는 악마들을 합성해서 더욱 강한 악마들을 만들어 내는 작업으로 여신전생의 진정한 맛을 느끼기 위해서는 꼭 확실하게 익힐 수 있게 노력하자. 악마합체는 업마전(業魔殿)을 이용한 정식합체와 COM을 이용한 간이합체가 있다.



① 2신 합체: 2마리의 악마를 합체시킬 때. 악마들을 선택하면 거기에서 만들어지는 악마가 표시되고 거기에서 네(はい)를 선택하면 된다.
② 3신 합체: 3마리의 악마를 합체시키는 경우로 잘만하면 2신 합체 때보다 강력한 악마를 만들 수 있다.
③ 검색 합체: 현재 데리고 있는 악마들을 이용해서 만들어낼 수 있는 악마를 표시해 주고 그 중 선택해서 만들 수 있다.
④ 기호 보는법
⑤ 법칙 검색: 원하는 종족 만드는 법을 표시해 준다.
⑥ 스테이터스: 악마의 스테이터스를 표시해 준다.
⑦ 마정변화(魔晶變化): 충성도 5의 악마가 없으면 등장하지 않는다.
⑥ 조마탄생합체(造魔誕生合體): 조마를 만든다. 단 드리카드몬(ドリーカドモン)이 없으면 표시되지 않는다.

마법 리스트

공격마법

명칭	속성	위력	소비MP	효과
아기(アギ)	화염	5	3	
아기라오(アギラオ)		46	10	
마하라기(マハ ラギ)		15	8	
마하라기온(マハ ラギオン)		40	18	
부후(ブフ)	빙결	5	3	빙결효과
부후라(ブフーラ)		44	10	"
마하부후(マハブフ)		14	98	"
마하부후라(マハ ブフーラ		38	18	"
지오(ジオ	전격	5	3	쇼크효과
지온가(ジオンガ)		44	10	"
마하지오(マハ ジオ)		14	8	"
마하지온가(マハ ジオンガ)		38	18	"
잔(ザン)	충격	5	3	
잔마(ザンマ)		48	10	
마하잔(マハ ザン)		14	4	
마하잔마(マハ ザンマ)		38	18	
메기도(メギド)	만능	60	6	
메기도라(メギドラ)		75	12	
메기도라온(メギドラオン)		72	22	
하마(ハマ)	파마	22	4	성스러운 힘으로 적을 쓰러뜨린다
한마(ハンマ)		18	6	"
하마온(ハマオン)		20	8	"
무도(ムド)	주살	22	4	적을 주살한다.
무도라(ムドラ)		18	6	"
무도온(ムドオン)		20	8	
마린카린(マリンカリン)	마력	26	3	적을 매혹시킨다
파라라마(パララマ)	신경	24	2	적을 마비시킨다
도르미나(ドルミナ)	정신	22	2	잠자는 상태
타룬다(タルンダ)	-		4	적 파티의 공격력을 떨어뜨린다
라쿤다(ラクンダ)	-		4	적 파티의 방어력을 떨어뜨린다
스쿤다(スクンダ)		-	4	적 파티의 명중력을 떨어뜨린다
데 카쟈(デ カジャ)	-		6	적 파티의 카쟈계 효과를 무효로 만든다.

회복마법

명칭	소비MP	효과
디아(ディア)	2	HP회복 소
디아라마(ディアラマ)	4	중
디아라한(ディイラハン)	10	대
메 디아(メ ディア)	6	전체HP회복 소
메 디아라마(メ ディアラマ)	12	전체HP회복 중
메 디아라한(メ ディアラハン)	30	전체HP회복 대
마크디(マークディ)	3	마크를 회복
참디(チャムディ)	3	참을 회복
봄디(ボムディ)	3	봄을 회복
파라라디(パララディ)	3	마비를 회복
파토라(パトラ)	2	잠과 HIGH를 회복
메 파토라(メ パトラ)	4	잠과 HIGH를 전체 회복
페트라디(ペトラディ)	3	석화를 회복
보즈무디(ボズムディ)	2	독을 회복
리캄(リカーム)	8	부활
사마리캄(サマリカーム)	16	HP완전상태에서 부활
리캄도라(リカームドラ)	1	HP완전상태로 부활, 술자는 사망

방어마법(모두 다 전체효과)

명칭	소비MP	효과
디아(ディア)	2	HP회복 소
타루카쟈(タルカジャ)	5	아군의 방어력을 올린다
라쿠카쟈(ラクカジャ)	5	아군의 공격력을 올린다
스쿠카쟈(スクカジャ)	5	아군의 명중력을 올린다
마카카쟈(マカカジャ)	5	아군의 마법능력을 올린다
데 쿤다(デ クンダ)	5	적의 마법으로 내려간 능력을 되돌린다
테트라쟈(テトラジャ)	5	파마, 주살의 공격을 무효화
테트라칸(テトラカーン)	5	적의 물리공격 반사
마카라칸(マカラカーン)	5	적의 마법공격 반사

특수마법

명칭	소비MP	효과
네크로마(ネクロミ)	24	DEAD상태의 악마를 언데드로 소환
사바토마(サバトマ)	18	아군 하나를 소환
에스토라(エストマ)	4	레벨이 낮은 악마가 나타나지 않게 한다
리베라마(リベラマ)	4	적과 만나는 비율을 높인다
리후토마(リフトマ)	6	대미지 존에서 파티를 보호
매퍼(マッパ)	3	신월 때까지 주변의 맵을 표시한다

인스톨 소프트

명칭	효과
에너미 소나(エネミーソナー)	적과의 조우율을 그래픽으로 표시
카브스 록(キャブス ロック)	낮은 레벨의 적을 출현하지 않게
네오 크리어(ネオ クリア)	마카가 붙은 주변의 맵을 항상 표시
걸리버 매직(ガリバーマジック)	주인공의 HP가 걷는 동안 회복
타임걸(タイムガール)	현재시간표시
팜프 박스(パンプ ボックス)	다음 레벨까지 필요한 경험치가 표시
하니 비(ハニー ビー)	던전의 전체층을 표시 가능
스캐닝 제로(スキャニングゼロ)	다크존 부분의 구조 표시
데비다스' 99(デビダス' 99)	카달로그 기능사용가능
Mr 사브라이즈(サプライズ)	선제공격확률 UP
나이팅게라(ナイチンゲーラー)	위기 시 자동으로 AUTO해제
히로에몬(ヒロえもん)	전투종료 시 아이템 획득률 증가
기보 아이즈(ギボ アイズ)	상대 선택 시 상성을 표시
나스 콜(ナース コール)	전투 시 소환상대의 HP회복
하쿠다로우(百太郎)	백어택 시 후열의 혼란을 막는다
문 발사(ムン バルサー)	악마의 달에 대한 상태변화를 표시
다크 맨(ダーク マン)	다크계열의 악마와 교섭가능
레디 키러즈(レデイ キラーズ)	여성적 악마와 교섭확률 높임
문 어덜트(ムン アダルト)	만월 시의 회화교섭능력 UP
쟈이브토킨(ジャイブトーキン)	불가해한 표시를 문자로 보여준다
더블 밸류(ダブル バリュー)	마그네사이트의 효과 증대
슈타이너(シュタイナ)	정령, 미타마, 조마의 합성을 추가
다빈치(ダ ウインチ)	합체에 대한 검색 가능
알버트(アルバート)	통상 악마합체가 안정된다
코페르니쿠스(コペルニクス)	시작품, 효과는 불명…
백 어퍼(バックアッパー)	임의의 장소에서 세이브 가능

중요 아이템

명칭	효과
보옥(寶玉)	HP완전회복
땅되돌리기 옥(地返しの玉)	아군 1 부활
반혼향(反魂香)	HP최대로 부활
디스톤(ディストン)	석화회복
디포이즌(ディポイズン)	중독 회복
디스참(ディスチャム)	매혹 회복
디스파라이스(ディスパライズ)	마비 회복
메 파토라의 돌(メ パトラの石)	잠 흥분 회복
조망구슬(見晴らしの玉)	신월 때까지 주변의 지도를 표시
퇴마수(退魔の水)	레벨이 낮은 악마가 나오지 않게 함
집마수(集魔の水)	악마와의 조우율을 높임.
코아실드(コアシールド)	대미지존의 피해를 막는다.
상처약(傷薬)	HP 40 회복
마석(魔石)	HP 25%회복
챠크라드롭스(チャクラドロップス)	MP 25% 회복
챠크라포트(チャクラポット)	MP완전 회복
소마(ソーマ)	상태이상 완전 해소
스탄그레네이드(スタングレネード)	전투 탈출용 아이템
디크로즈의 돌(ディクローズの石)	마법방지를 푼다

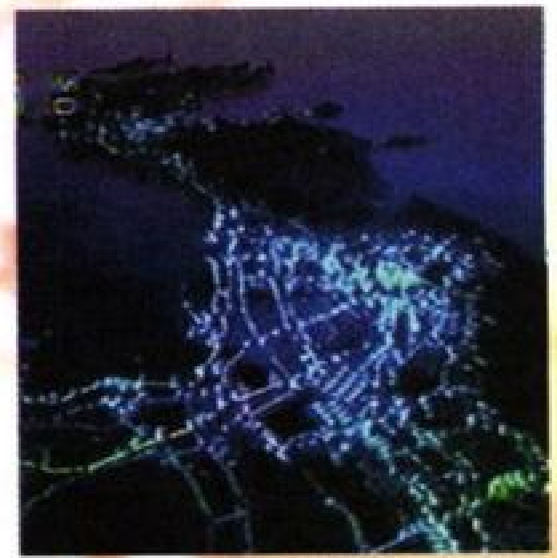
중요 포인트 소개



등장인물 소개

서두

5년전 정부에 의해 주창되었던 「차기 정보도시 정책」은 하나의 평범한 지방도시에 지나지 않았던 이 마을을 크게 변화시켰다. 바로 네트워크라는 전자망으로 뒤덮인 거리. 정보환경 모델도시 아마미(天海)시의 탄생이었다.



〈아나운서〉 다음뉴스입니다. 이제 곧 공개될 예정인 패러다임X에 대한 소식입니다. 네트상에 탄생하는 가상 전뇌도시로 시내는 온통 화제의 도가니입니다. 모니터 모집에는 희망자들이 쇄도해서 예상을 크게 상회하는 반응에 아르곤소프트는 추첨에 곤란을 받을 정도입니다. 곧 패러다임X는 일반에게 공개될 예정입니다만…

내 이름은 키부토 코우지. 앗 마징가Z의 파일럿과 이름이 같다고? 농담이겠지. 그 녀석이 나와 이름이 같은 거야. 나는 생기 발랄한 젊은이임과 동시에 유능한 해커집단인 스프키즈의 멤버다. 내 옆에 있는 사람은 같은 서클의 동료이자 소꿉친구인 히토미. 우리는 지금 한적한 공중전화를 골라 통신회선과 접속해서 한창 화제를 모으고 있는 패러다임X의 프로그램에 접속하려고 해. 이유가 뭐냐고? 당연하잖아. 그냥 모니터 신청만 해서는 불합격 확률이 높으니까 약간 불법적인 방법을 사용하자는 것이지. 미리 패스워드는 대장에게 부탁해서 알아두었거든. 역시 대장은 실력 하나는 알아줘야 돼. 드디어 접속 성공. 이제 여기에 내 이름을 쓰기만 하면 되는 거라 이거지. 하하. 일은 완벽하게 끝났다. 자 히토미 어때 내 실력이!! 아 그런데 화면에 웬 이상한 글씨가…

???: …키부토 코우지… 강한 영혼을 가진 사나이…. 드디어 만났군….

히토미: 어 누구죠? 코우지를 알고 있다니? 어찌된 일이지?

???: 내이름은 레드맨. 이곳은 위험해. 빨리 피하는것이 좋다. 네트폴리스가 움직이기 시작했으니까.

히토미: 레드맨이라니… 코우지 알고 있는 사람이야?

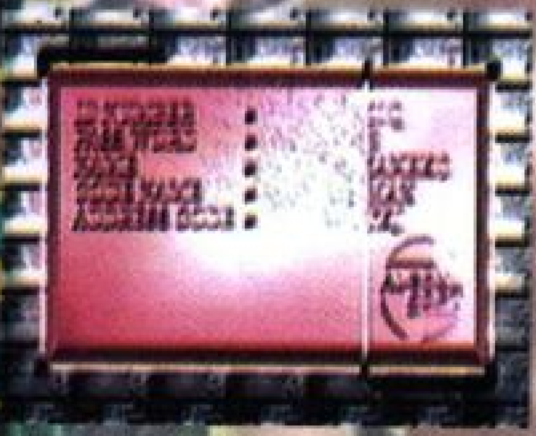
* 장난이 아닐까?

아니 몰라.

레드맨: 지금은 많은 것을 이야기 할 수 없다. 하지만 기억해다오. 곧 다시 네 앞에…

아니 이놈은 누굴까? 불안한데. 혹시 경찰이 아닐까? 경찰이 내 이름을 알고 있다면 큰일인데… 아. 이런 때

한 전화에 갑자기 놀랐네. '아 이 XX …' 라고 하려는 순간, 이런 누이동생인 히토미잖아. 무슨일인지 상당히 좋아하면서 빨리 집으로 오라고 하는데, 뭐 일이 제대로 성공했는지 궁금하기도 하니 일단 집으로 돌아가야지.


이곳에 네 이름을 쓴다



레드맨이 대체 누굴까

권총 형태의 핸드컴

집에 돌아오니 동생은 야단이 났더군. 내가 패러다임X의 모니터로 당첨되었다고 연락이 왔다나. 하하 당연하지 직접 이름을 넣었는데. 하지만 좋아하는 동생과 아버지 앞에서 그런 말을 할 수는 없지. 당장 통신에 들어가자고 야단이지만 수험생인 관계로 어머니의 호령을 듣고는 동생은 자기방으로 가고 말았다. 나는 히토미를 데리고 내방으로 갔는데 갑자기 PC에 메일이 도착했어. 웬 이상한 기호들이 가득찬 전문이었지만 우리는 그것이 리더로부터의 통신임을 알았지. 해독결과는

「아지트를 시바하마(芝浦)구의 남쪽 주차장으로 옮겼다. 스프키즈, 집합 스크다」

갑자기 무슨일이지? 아지트를 옮기다니. 하지만 연락이 온 이상 가 보는 수밖에. (집밖으로 나가면 처음으로 2D맵이 등장한다. 길에 떠다니는 파란공들은 전부 사람으로 접촉한 뒤 결정버튼을 누르면 대화가 가능하다. 여기에서 L버튼이나 R버튼을 누르면 의미있는 건물들의 이름이 표시되지만 현지 들어갈 수 있는 건물 이외에는 어두운 색으로 표현된다.) 우리 시는 일단 사는 지역만 벗어나면 지도에서 가고 싶은 곳을 편하게 갈 수 있는 시스템이다. 어떻게해서 그런 일이 가능하냐고? 물론 최첨단을 달리는 도시니까. 자세한 것은 아트라스에 가서 물어봐!


개북들은 흉분의 도가니


리더로부터의 암호문

차, 드디어 시바하마에 도착했다. 잘 살펴보니 시바하마 코아라는 곳과 주차장을 들어갈 수 있군. 히토미도 있고 하니 뭔가 사주고 싶어서 시바하마 코아로 갔지만 왠지 주인들이 아무도 상대해 주질 않는다. 요즘 장사치들은 다 배가 불러서 큰일이라니까. 도리없지 주차장으로 가는 수밖에. 윽 그런데 아무도 없잖아. 어떻게 된 것이지? 그런데 그순간 우리들의 아지트인 트레일러 트럭이 도착했다. 느림보 리더가 연락을 해놓고는 늦은 것이로군. 리더에게 레드맨의 이야기를 해보았지만 리더도 전혀 모르는것 같다. 그런데 왜 우리를 부른거야 라고 물으려는 순간, 재미있는 것을 보여주겠다면서 윽, 총을 한자루 꺼내지 뭐야.

히토미: 이것은 총.. 인가요?

리더: 그렇게 보이지? 하지만 여기를 누르면…

히토미: 엇? 이건 혹시…. PC?

리더: 커스텀 PC… 일단은 그렇게 부르도록 하지. 아직 정확하게는 모르겠다.

히토미: 이것과 아지트의 이동에 무슨 관계가?

리더: 이것을 손에 넣은 뒤로 이상한 녀석들이 자꾸 나타나서. 다른 별다른 이유도 짚히는 것이 없고… 뭐 괜한 걱정인지도 모르지만.

히토미: 하지만 이것이 그렇게 특별한 물건일까요?

리더: 아직은 모르지만 나름대로 좀 조사해 보려고 한다. 두사람이 빨리 와줘서 다행이야. 미안하지만 뒷일을 부탁한다. 나는 이것을 산 고물상에 좀 다녀올테니까. 이것이 뭔지를 알아낸다면 묘한 녀석들의 정체도 알아낼 수 있을 것같아서. 그러면…


새로운 본부인 트레일러


대체 어디에 사용하는걸까

경이의 패러다임X

이런, 결국 우리보고 집을 지키라는 것이군. 이 이럴 줄 알았으면 영화나 보러갈 걸. 리더는 가버리고 지금부터 세이브를 할 수 있다고는 하는데 나는 잘 모르겠어. 그게 무슨 의미인지. 하여튼간 세이브를 하고 할일이 없어서 커스텀PC를 살펴보니 뭐야 전혀 작동하지를 않잖아. 허탈해하고 있을 때 히토미가 패러다임X에 접속하자고 해서 그렇게 하기로 했어. PC를 켜고 드디어 패러다임X에 접속!!!

계원: 패러다임X에 오신 것을 환영합니다. 이곳은 억세스 창구인 유저카운터입니다. 처음 접속하신 분들에게는 우선 아마미시 네트워크에 대해 설명드립니다. 마지막까지 천천히 관람해 주십시오.

???: 하하하하. 약자를 도와주고 강자를 억누른다. 네트의 일이라면 내게 물도록. 내가 바로 이 거리를 지키는 정의의 수호신 캡틴 패러다임!!

CP패러다임: 그러면 일단 패러다임X와 친애하는 제군들을 잇는 네트워크에 대해 설명하도록 하자. 본래 패러다임X란 아르곤소프트사의 거대컴퓨터 서버에 의해 만들어진 가상의 거리다. 이 서버는 제군의 PC와 네트로 연결되어 있는데 이것이 바로 아마미시 독자의 고속회선이다. 이 네트에 의해 제군은 자신의 PC에서 패러다임X에 들어와 친구들과 만날 수 있는 거지. 이것이 바로 컴퓨터 네트워크다. 그러면 이 네트 위에서 태어난 꿈의 버추얼 시티 패러다임X에 대해 간단히 설명하지. 패러다임X에는 영화관, 은행에서 플라스틱 페트숍까지 무엇이든 있다. 제군들은 자기집의 PC를 통해 이런 버추얼숍을 언제라도 이용할 수 있지. 이것이 바로 네트워크에서 태어난 미래형 라이프 스타일이라고 말할 수 있다. 그러면 이 다음은 제군들의 눈으로 이러한 모습을 직접 체험하기를. 패러다임X에서 좋은 시간을.. 하하하하하하!



무슨 자기가 슈퍼맨인가

계원: 아시겠나요? 그러면 이제부터 패러다임X를 실제로 관람해 주십시오. 혹시 그 모습에 당신은 놀랄지도 모릅니다. 패러다임X를 마치고 싶을 때는 다시 이곳으로 오십시오. 그러면 다녀오세요.

실제로 본 패러다임X의 모습은 정말 대단했다. 모니터 안의 가상공간을 마치 카메라를 들고 다니는 것처럼 볼 수 있다니. 지금까지 해봤던 그래픽

머드와는 상대가 되지않는 수준이었다. 으 인류의 기술이 여기까지 발전했군. 게다가 그곳에 있는 사람들은 모두 자신이 생각한 모습으로 존재한다고 해. 즉 앞에 있는 팔등신 미인도 실은 통신 중인 할머니가 창조한 모습일 수도 있다는 것이지. 주의하지 않으면 안되겠는 걸. 여러 군데를 다녀 보았지만 아직 준비 중이라 그런대로 즐길 수 있는 곳은 반도 안되더군. 그런데 길목 끝에 있는 에어비전으로 가니 마침 TV뉴스를 하고 있었어.


이곳의 모습들은 모두가 거짓이다

아나운서: 여러분 안녕하세요. 패러다임 X뉴스입니다. …. 얼마전 패러다임X의 완성 기념 파티가 공개를 앞두고 열렸습니다. 파티에는 아마미 모델 도시계획의 최고책임자인 니시차관도 얼굴을 드러내서 앞으로의 계획에 대해 다음과 같이 이야기 했습니다.

-니시- 시민 여러분들께의 PC무료 보급이 끝났고 아르곤소프트에 의뢰했던 네트정비도 거의 완료되었습니다. 이렇게 패러다임X의 완성을 여러분들과 함께 축하할 수 있다는 것은 제게 무한한 기쁨입니다. 계획 개시로부터 5년. 지금 아마미시는 세계에 자랑할 만한 모델도시로서 성장했습니다. 그것은 동시에 여기에 사는 여러분이 세계에서 최고로 진보한 사람들이라는 것을 의미합니다. 얼마전 등록한 시민 ID는 그 증거라고 생각해 주십시오. 우리들은 아르곤소프트와의 협력으로 여러분에게 보다 밝고 편리한 생활을 제공할 수 있도록 약속하겠습니다.

한편 패러다임X의 개발원 아르곤소프트의 대표인 카도쿠라씨는 완성에 대해 다음과 같은 메시지를 남겼습니다.

-카도쿠라- 정식으로는 공개 전이라 자세히 말씀드릴 수는 없습니다만 …. 후후후 흠잡을 데가 없을 정도입니다. 모니터에 익숙해진 사람 중엔 이 방송을 패러다임X에서 보고있는 사람들이 있을지도 모르겠군요.

이 두사람은 앞으로도 재개발사업에 전력을 기울일 것을 약속하면서 힘있게 악수했습니다. 아마미시의 앞으로의 전개에 높은 기대를 걸어봅니다.


재프로스트의 복장을 입고 있다


왠지 범죄형이란 기분

비전 퀘스트

말은 뻔지르르하게 하는데 내가 보기는 아무래도 범죄형이야. 왜 저런사람이 차관같은 자리를 차지하고 있을까? 뭐 이젠 빠짐없이 다 보았다고 생각되어 카운터로 돌아갔지. 그런데 카운터에는 예쁜 안내 아나운서 대신 이상한 모습이 보이지 뭐야.

???: … 갖고싶…다… 가지고… 싶다…. 혼….을… 너의….혼을… 내게…, 바쳐라…


혼을 가지고 싶다…


이 코요테가 레드맨?

돌연 모니터에서 빨간 불꽃이 튀어나와 나를 덮쳤어. 으악 이게 웬일이냐 하고 놀란 것도 잠시. 이번에는 한마리의 코요테가 나타나 그 불꽃을 막아주었어. 난 어찌되었냐고? 뭐 놀란 것을 핑계로 기절했지 뭐.

???: 카부토, 카부토.

코요테: 정신을 차렸나…. 역시 지금의 인간들은 그 빛에서 도망칠 수 없는 듯하군. 내가 막지 않았다면 너는 그 빛에게 혼을 빼앗기고 말았을 거다. 하지만 이것은 네게만 말할 수 있는 것이 아니야. 인간은 자신의 혼조차 잃어버리고 말았다. …. 내가 누군지 궁금한가? 너를 처음 만나는 것은 아닌데, 카부토. 내 이름은 레드맨. 일전에는 실례했다. 이 마을에 다가오는 재앙을 알리기위해 네게 말을 걸었지만…. 서두르지 않으면 안될 것같다. 인간의 혼을 원하는 자가 있다. 아까의 빛은 그 녀석의 앞잡이… 이대로 두면 거리의 모든 살아있는 혼이 녀석에게 먹혀버리겠지. 나는 이날이 올 것을 알고 있었지만 그것을 멈출 힘은 없다. 네 도움이 필요해. 하지만 내일도 혼을 빼앗는 붉은 빛도, 지금의 네게는 이해할 수 없는 이야기겠지. 그래서 나는 네게 비전 퀘스트를 권한다.

추억의 여로는 여기에서 시작된다. 비전 퀘스트는 혼의 전달자. 과거에 그 일생을 마친 영혼에게 네 자신의 혼을 접촉시키는 것이다. 네가 알아야만 할 진실은 그곳에서 이야기되어 지겠지. 지금부터 네게 의지를 이야기하는 것은 우르베라고 하는 사나이의 혼. 너는 지금부터 우르베 자신이 되어 그의 과거를 경험하는 것이다. 하지만 이것은 위험한 여행이다. 그 안에서의 죽음은 바로 너의 죽음을 의미한다. 자 굳게 결심해라. 이제 너를 인도하겠다. 혼의 기억으로…

으 뭔가 상당히 힘든 이야기를 지껄이고 있군. 한마디로 이미 죽은 영혼의 기억을 나와 연결시켜 그가 걸어갔던 길을 따라가게 해 그가 경험했던 일을 알게 한다는 말인가? 게다가 그 도중에 죽게되면 실제의 나도 죽게 된다고? 아니 싫다. 왜 그런 짓을 내가 하지 않으면 안되는 것이지? 하지만 나는 자신의 의지와는 관계없이 영화가 상영되는 화면 안으로 끌려 들어가고야 말았다.



비전 퀘스트의 시작이다

VISION QUEST 1
붙잡힌 아루마

나는 어느새 멋진 승용차를 타고 도시를 가르고 있었다. 얼굴을 보니 으 밥맛. 바로 이 사람이 우르베로군. 옆자리에는 아까 리더가 보여준 핸드컴이 놓여 있었다. 바로 이 사람이 핸드컴의 주인이었나? 갑자기 휴대폰이 울리자 나는 반사적으로 전화를 잡으며 나도 알수없는 이야기를 지껄이고 있었다. 나는 어느샌가 마음까지 우르베가 되어 있었던 것이다.

우르베: … 아 그래 당신이로군… 아르곤 NS빌딩이지? 지금 그곳으로 가고있는 중이다…. 상관없어. 팬덤소사이어티는 내게 있어서도 적이니까. 당신의 부탁을 받아들이는 것은 그때문이라고 생각해 주게. 하지만 곤란한 의뢰로군. 이 빌딩의 단말기에 들어있는 데이터를 이 컴퓨터에 옮겨놓으면 되는 것인가. …… 그녀?…… 뭐 좋아. 안의 데이터에는 흥미가 없으니까. 그런데 단말기가 있는 장소는 알고 있나?

전산실…. 전산기실(電算機室)의 단말기에 목표 데이터가 있다고? 알았다. 가보지.


이 차가 내 차라면 얼마나 좋을까

아르곤 NS빌딩에는 간단히 들어갈 수 있었다. 목표는 5층의 전산실. 그런데 그 순간 뭔가 불길한 예감이… 나는 아니 우르베는 악마들을 소환했다. 옥 갑자기 내 주변에 괴상한 악마들이. 이런 놈들과 같이 다니다가 내가 미쳐버리는 것은 아닐까? 하지만 그것들을 무서워하고 있을 틈도 없이 여기저기에서 악마들이 습격해 오기 시작했다. 그것들을 차례차례 처리해 가는 동안 왠지 그 작업에 익숙해져가는 나를 발견하고는 스스로 놀랐다. 나는 내 생각보다 훨씬 과격한 사람이었을 지도 몰라. 일단 2층으로 올라갔지만 2층의 엘레베이터는 모두 봉쇄되어 있었다. 도리없이 계단을 이용해야지! 2층에 있는 터미널에서는 원수같은 레드맨이 나와서 세이브와 회복을 시켜주더라고. 병주고 약주고도 정도가 있는 거지. 자 드디어 5층에 있는 전산실에 도착했다. 이것이 바로 그 프로그램이군. 이름이 네밋사라… 뭐야 사람이름 같잖아. 그런데 핸드컴에 카피하기는 너무 용량이 너무 크다. 어쩌면 좋지? 뭐 도리없지 악마소환프로그램을 지우는 수밖에. 자 이젠 용량 확보다. 그러면 지금부터 카피…… 아니 그런데 웬 웃음소리가? 혹시 이 프로그램 살아있는 것은 아닐까? 그 순간 뒤에서 듣기 싫은 목소리가 들려왔다.



하필이면 이때에

???: 설마 스스로 어슬렁거리며 나타날 줄은…. 배신자가 여기 무슨 용무지?

우르베: !? 누구냐!?

???: 조직의 손에서 도망쳐 지금까지 몸을 숨기고 있었던 너. 정말 어이없는 배신이었다.

우르베: 쳇, 휘네간이냐!

휘네간: 예전에 악명높던 네가 지금은 겨우 그 모양이냐? 왜 조직을 배신했는지는 모르겠지만, 흥 꼴 좋군.

우르베: 흥, 그러는 너는 변함없이 사마나의 힘을 나쁜 일 밖에는 사용하지 않는 것 같군.

휘네간: 후후후후. 남 말할 입장이 아닐텐데. 가족을 잃은 것 때문에 무서워 진 거냐?

우르베: 너!

휘네간: 싸울 생각인가? 내 힘을 모르는 것은 아닐텐데…

우르베: …나 나는 …나는 아직 죽을 수 없다! 적어도 이 데이터를 레드맨에게…



패스워드를 입력하자

나는 필사적으로 도망쳤지만 악마소환 프로그램이 없는이상 휘네간 일행과 싸울 힘이 없었다. 도리없이 옥상으로 도망치는데 그곳은 막다른 곳. 나는 죽음을 직감했지만 휘네간이 아직 데이터의 일을 눈치채지 못한 것을 알아채고 컴퓨터에 패스워드를 입력했다. 곧이어 뒤따라온 휘네간의 총탄이 내 가슴에…. 멀어지는 의식속에서 우르베의 절규가 들려왔다.

우르베: ..내 목숨도.. 여기까지인가…. 꼴사나운 이야기로군…. 가족의 죽음을 나는 잊고 있었던 것인가….. 사는 일따위는 어찌되어도 좋다고 생각했던 내가… 지금은…. 살고싶다고……



내가 왜 이렇게 죽어야 하지

레드맨: 나는 네게 묻는다. 너는 대체 누구냐고. 너는 우르베라고 주장하며 가족의 죽음에 잘못을 후회하고, 아직 이 세상에 미련을 남긴 혼이냐? 아니면 카부토 코우지라고 주장하며 새로운 의지를 가슴에, 다시 이 세상에 눈뜨게 하려고 하는 혼이냐! 카부토라고 하는 것이 중요한 것이 아니야. 인간의 일생이란 그것 자체가 영속하는 사념을 잇는 실에 불과한 것이다. 사념은 이렇게 시간을 넘어 여행을 하지. 자 카부토여. 눈을 떠라. 그리고 자신의 안에 잠들어 있던 혼을 깨우는 거다.

내 이름은 레드맨. 혼과 대화하고, 혼을 이끄는 자. 흩어져버린 전사들의 혼이 너를 계속되는 비젼 퀘스트로 이끌 것이다. 그때까지 이별이다.

의문의 악마 네미사

나는 눈을 떴다. 마치 깊은 잠에서 깨어난 듯한 기분. 옆에서 걱정하는 히토미의 모습을 발견했다. 이야기를 들어보니 아무래도 나는 통신 중 정신을 잃고 쓰러졌던 것같다. 그렇다면 그 불꽃이 히토미에게는 보이지 않았던 것일까? 나는 기분이 안정되자 핸드컴에 아까의 패스워드를 입력했다. 그순간 꼼짝도 않던 PC는 자동으로 악미소환 프로그램이 가동되고, 그 도중에 갑자기 에러를 일으키더니 모니터에서 한덩어리의 빛을 뿜어냈다. 그 빛은 프레임리를 날아다니다 히토미에게 부딪쳐버린다. 밝은 빛이 사라지니 아니 히토미의 머리카락이 은색이 되어 버린 것이 아닌가. 앗 히토미의 머리카락이 빛때문에 변색된 것일까? 불쌍한 히토미 염색하느라 고생하겠


컴퓨터의 에러


이 빛은?


아니 이게 누구야

구나. 하지만 사정은 내가 생각하는 것보다 훨씬 나쁘게 돌아가고 있었다.

히토미?: 야호 드디어 나왔다. 동경하던 바깥 세상에! 당신이 내보내 주었군요. 음… 코우지? 고마워요. 정말 감사해요. 긴 세월동안 좁은 공간에 갇혀 있어서 숨이 막힐 지경이었다고요. 여기도 좁긴하지만 그래도 훨씬 좋군요. 아 내 이름? 나는 네미사. 여자 악마 네미사죠. 잘 부탁해요.

네미사?

* 히토미가 아닌가?

네미사: 히토미? 아! 이 몸을 말하는군요. 아니에요. 오늘부터는 네미사죠. 나는 몸이 없으면 자유롭게 움직일 수 없거든요. 적당한 육체가 있어서 다행이었죠. 그런데 누가 나를 그런 좁은 곳에 가두었을까? 배짱도 좋군. 바로 찾으러 나가야지. 반드시 발견해서 걸레를 만들어주겠어! 자 그러면 안녕!

잠깐 기다려줘

* 히토미의 몸에서 나와

네미사: 설마 농담이겠지! 싫어요. 모처럼 밖에 나왔는데 방해하지마….

히토미: 코우지 도와줘, 몸이 움직이지 않아. 네미사? 내 몸을 돌려줘….

네미사: 자 잠깐, 두사람. 무슨짓을,…

히토미: 아 그래. 또 한번 커스텀 PC를 사용하면 다시 가두는 일이 가능할지도…

네미사: 엇? 노 농담이겠지! 잠깐, 그만둬!

히토미: 어라 무슨 메시지? 움직이지 않아?

네미사: 앗. 뭐야. 너무하잖아. 또 가둘 생각인거야? 아무리 은인이라도 네미사를 방해할 생각이라면 가만두지 않겠어

한몸을 가지고 싸우는 두사람을 보면서 나는 어찌할 바를 모르고 있었다. 그때 타이밍 좋게 동료인 식스와 란치가 도착. 하지만 그들은 히토미의 변화를 단순히 기분문제로 생각하는 것같다. 이 단세포들아. 사람이 기분이 바뀐다고 머리색이 수시로 바뀌겠냐. 런치는 자신이 가져온 CPU와 아지트에 있는 PC의 CPU를 바꾸려고 한다. 그쪽이 더 스피드가 빠르다나? 하긴 도시내의 모든 컴퓨터가 같은 CPU를 써야한다는 도시의 정책은 무엇인가 잘못되어 있어. 해커를 뭘로 보는 거야! 그런데 갑자기 리더에게서 전화가 오더니 자기가 지금 아르곤 NS빌딩에 있는데 괴물들이 있다고 하더니 갑자기 비명이 울리면서 전화가 끊어졌다. 아까 비전 퀘스트의 경험으로 나는 리더가 어떤 상황에 빠진 것인지 짐작할 수 있었어. 자 모두 함께 니카미몬 북쪽에 있는 아르곤 NS빌딩으로!!



동료들의 도착



처음보는 CPU인데…

빌딩 로비에서 만난 아주머니에 의하면 아무래도 리더는 지하의 자료실에 있는 것같아. 하지만 지하로 가는 계단을 찾을 수가 없더라고. 게다가 2층에 가니 비전 퀘스트 때와는 반대로 계단이 봉쇄되어 있지 뭐야. 도리없이 엘레베이터를 이용했지. 5층에 올라가니까 지난번에는 잠겨있던 문이 열려 있어서 그 안을 통해 지하로 내려갈 수 있었어. 자료실 앞에 서니 안에 사람이 있는 것같아. 자 어떤 녀석이 등장할지 모르니 마음을 가다듬고 악마들을 부른 뒤 문을 열었어!



식스는 생각외로 겁이 많군

남자: 어라? 희안하게 게스트가 많은 날이군. 어찌된거지 대체.

히토미: 저 카부토… 저사람은 대체… 혹시 리더를…

남자: 리더? 먼저온 사람 말인가? 그렇다면 아까의 전화 상대는 너희들이었군. 다행이다. 찾는 수고를 덜어서. 악마들의 일을 안 이상 살아서 돌아가게 할 수는 없으니까. 하지만 이 캬롤J의 악마들을 물리치고 여기까지 오다니 너희들도 대단하구나.

네미사: 당신이 악마들을 조종하고 있었군. 그러면 이야기는 간단하지. 리더는 어디?

캬롤J: 글쎄? 죽었는지 살았는지. 그런데 너희들은 누구지? 저 녀석은 사마나인것 같지만 조직에서는 본적이 없는 얼굴인데…

히토미: 사마나? 코우지를 말하는 건가요?

캬롤J: 당연하지. 사마나가 아니라면 왜 컴퓨터를 가지고 있겠나. 뭐 조직의 일원이 아니라면 어찌되었던 죽는 수밖에. 자 간다 베이비!

보스: 칼스J

윽 이놈은 지금까지의 졸개들보다는 훨씬 강하군. 일단 전열의 가키들이 전체 물리특수공격을 해오는데 생각보다 세다. 일단 회복에 중점을 두는 것이 좋겠는 걸. 동료로 얻었던 픽시와 노카는



후열에 위치시킨 뒤 힐과 디아라를 사용하게 한 것이 도움이 되었어. 되도록 빨리 주변의 악마들을 해치우고 보스와의 싸움에 전념하는 것이 좋다고 생각되어 열심히 공격!!!.어라 벌써 끝인가?

사마나네트

녀석은 네미사에게도 당한 것을 상당히 억울해 하면서 사라졌어. 다음에 두고보자나? 그런 녀석치고 무서운 놈 없더라. 앗 그 녀석이 떨어뜨리고 간 종이조각과 플라스틱 카드를 발견. 종이조각에는 뭔가 이상한 글씨들이 쓰여있는데 나로서는 해독불능이므로 일단 접어두고 리더를 구해 본거지로 돌아왔어. 리더는 핸드검의 행방을 쫓다가 여기까지 왔다고 하더라고. 그때 우리 모임의 막내인 유이치가 와서 식스에게서 편잔을 들었지. 무서움을 많이 타는 식스가 망신을 당한 분풀이거야. 한편 런치가 우리들이 주은 종이조각이 사마나네트라는 곳의 어드레스임을 알아냈어. 그런데 그 네트는 우리가 상상하던 것 이상으로 수상한 곳이었던 거야.



스프게 인원 전원 집합

사마나네트: 위대한 팬텀 소사이어티의 밑에 모인 영광스러운 사마나 제군에게.

우리들의 프로젝트가 드디어 시동되었다. 곧 다가올 계약의 때를 앞두고 혼의 회수를 서두르지 않으면 안된다. 집적된 혼에 의해 이제 아마미시는 지금까지 유래없는 악마 생성이 쉬운 지역으로 변모할 것이다. 제군들의 건투를 기대한다.

런치: 이 부근이 비교적 예전에 쓰여진 것이야.

사마나네트: 임무수행 중에 벌어지는 일반인의 대응에 대해서.

우리들의 행동은 완전히 비밀리에 진행되지 않으면 안된다. 그것은 동시에 기밀유지의 우선을 의미한다. 만에하나 일반인과 접촉이 생길 경우에는 빨리 처리하도록, 기밀유지와 작전성공을 최우선으로 한다.

리더: 처리라고… 내게 한일도 바로 그것이었나… 이녀석들은 대체…

사마나네트: 긴급연락. 쿠즈노하가 움직이기 시작했다는 정보가 입수되었다. 방심할 수 없는 일당들이므로 행동에 주의할 것. 아마미베이에 나타난 악마를 제압해서 지배 하에 두었다. 필요하다면 출현 악마에 관련된 데이터를 보낸다. 각자의 전력 쓰기에 적당한지를 확인하기 바람.

식스: 뭐야 이녀석들. 점점 알 수 없는 소리만 하잖아.

사마나네트: 경과보고. 우리들의 프로젝트는 큰 혼란없이 진행되고 있다. 하지만 방심은 금물. 지난번 아마미 공항의 실패를 잊지 마라. 최근 특이한 증상을 보이는 주민이 확인되었다는 정보가 있다. 우리들의 임무와의 관계는 현재 불명.

런치: 자 이것이 최신정보로 날짜는 3일전이다.

사마나네트: 우리들을 배신하고 도주를 계속하던 우르베를 아르곤 NS빌딩 옥상에서 처리했다. 하지만 그 목적에 대해서 불확실한 점이 많아서 현재 그 배후관계를 조사하고 있다.

리더: 팬텀 소사이어티… 캐롤 J가 말하던 조직이란 바로 이것이군. 하하하하. 이것은 대발견이다. 최첨단을 달리는 이 도시에 그런 비밀이 숨겨져 있었다니…

런치: 방금 죽을 뻔했는데도 이렇다니까. 역시 리더는 틀리군.



이것은 대발견이라 기뻐하는 리더

집·중·공·략

SEGA SATURN

업마전으로

우리는 더 사건의 실마리를 발견했을지도 모른다는 생각 때문에 흥분하면서 기필코 그 비밀을 밝히고야 말겠다고 마음먹었어. 그런데 갑자기 핸드컴에 벨이 울리면서 에러 메시지가 뜨는 거야. 그런데 내가 만지니까 갑자기 그 벨이 멈추더라고. 이 핸드컴은 내가 주인이라고 인정한 것일까? 하지만 컴퓨터는 고장난 채로 다만 모니터에 '업마전으로 오라' 라는 메시지가 등장했을 뿐이야. 이상하다고는 생각했지만 우리에게 있는 중요한 단서를 버릴 수 없어서 나와 네미사가 업마전으로 가기로 했지. 업마전에는 메어리라는 예쁜 여자가 있었는데 그냥 나가달라는 요청을 하더군. 하지만 네미사가 핸드컴의 이야기를 하자 빅톨이란 사람이 등장해 우리를 비밀장소로 안내했어. 그곳은 바로 악마의 합성을 하는 장소였던 거야. 그는 우리의 핸드컴을 수리해 주는 대신 아마미베이에 있는 항만창고 거리(灣岸倉庫街) 중 냉동창고 안에 있는 이상한 인형을 가져다 달라고 부탁했어. 싫다고 해보았지만 그 핸드컴을 고칠 사람은 자기밖에 없다고 배짱을 부리더라고. 도리없이 흥정에 응했지뭐. 떠나는 우리에게 빅톨은 컴퓨터와 함께 인스톨용 소프트인 「네오 크리어」와 「다빈치」를 전해주더니 시바하마 코아에 가서 핸드컴을 보여주면 우리를 도와줄 것이라고 했어.

음… 그런 불친절한 거리에는 다시 가고싶지 않다고 생각하면서도 시바하마 코아로 직행. 하지만 주인들은 핸드컴을 보더니 일제히 태도를 바꾸어서 무기니 방어구, 아이템들을 팔더라고. 아무래도 이 사람들은 세금을 피해 뒷거래를 주로 하는 것같아. 세무서에 신고해 버릴까? 아니 무기류를 파는 만큼 경찰이 나올지도 모르지. 하지만 술집의 아가씨가 너무 예뻐서 참기로 했어. 자 장비도 갖추었겠다 일단 리더에게 보고를 해야지. 아지트에 도착하니 마침 사마나 네트에 새로운 소식이 올라와 있었어.

「사마나 네트 : 사마나 제군에게

전부터 건설하던 시아크가 완성, 개방됐다. 시아크는 제군들의 좋은 훈련장이 되겠지. 각자의 라이센스로 입장이 가능하다. 한층 실력을 길러서 우리 팬덤소사이어티의 강력한 힘이 되어주기를 바란다. 이상 팬덤 소사이어티. THE DAY IS COMMING.

음. 시아크라. 새로운 실마리를 찾았군. 리더는 식스와 유이치에게 시아크에 대해서 알아보라고 했어. 우리들은 일단 세이브를 했지. 아, 그런데 아까 빅톨에게 받은 소프트를 새롭게 핸드컴에 이식하는 것이 가능하더라고. 5블럭 내에서는 원하는 소프트웨어를 마음대로 인스톨할 수 있으니 상당히 좋더라고. 모든 준비가 끝났으니 이젠 항만창고로 가자!

이것은 중요!

새로운 던전에 들어가기 전에는 세이브와 장비교환을 잊지말자. 시바하마 코아의 아이템은 주인공의 레벨성장에 따라 바뀐다. 그리고 전투때 돈보다는 MAG을 많이 주므로 만약 돈이 부족할 때는 MAG를 돈으로 바꾸면된다

이형의 인형을 찾아서

아마미 베이로 가서 바로 항만창고로 직행! 항만창고 앞과 주변에서 만난 사람들의 말을 정리해보면 3개의 창고 중 냉동창고는 가운데지만 지금은 잠겨있고 패스워드를 알고 싶다면 옆창고에 있는 경비원들에게 물어보면 된다. 그리고 가운데 창고에는 관서 사투리를 쓰는 닥터 슬림이란 수상한 남자가 있다는 소리도 함께 해준다는 것을 알 수 있지. 그러면 경비원을 찾으러 가볼까. 일단 오른쪽 창고로 갔더니 맨 끝방에 경비원이 있었어. 암호를 가르쳐달라는 말에 거절하지만 우리들의 핸드컴을 총으로 착각하고 방한복을 떨어뜨린 채로 도망가 버렸어. 도리없이 나머지 창고의 맨 끝방에 갔더니 경비원이 우리보고 교대요원이냐고 하면서 방한복하고 패스워드를 알려주더라고. 냉동창고 안은 추우니 꼭 방한복을 입으라나. 겨우 들어간 냉동창고안은으…. 너무 추웠어. 곳곳의 문이 얼어서 안 열릴 정도로. 빨리 방한복을 입었지. 네미사의 말로는 이 추위가 정상적인 것이 아닌 아래쪽에 있는 악마의 소행일 것같다고 해. 1층에서 스릴연구소라는 수상한 곳을 발견했지만 아무래도 악마를 먼저 해치워야 할 것같아. 자 지하 3층에서 드디어 악마발견!

악마: 쿠호 쿠호

네미사: 겨우 발견했군. 이 녀석이 이 추위의 원인이야. 이 녀석만 해치우면…

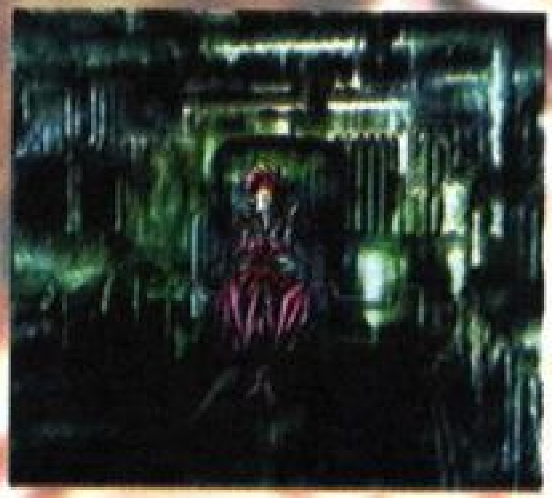
… 야 너 그만둬! 빨리 추위를 멈추지 못해!

악마: 쿠쿠쿠.. 너희들은 누구? 추운 곳은 나의 장소. 여기는 가르간제로의 장소…. 스릴님의 명령은 '이곳을 지켜라…' 너희들… 나를 방해할 생각이냐? 용서못해… 후후후…

네미사: 뭐라고 하는거지 넌? 말로는 통하지 않으니 마법으로 알게 해주지.

보스 가르간제로

추위를 부르는 녀석답게 빙계공격이 상당히 강하다. 빙계 전체공격과 개인공격의 비율이 2:1 쯤이라고나 할까? 회복 전용 유니트는 거의 필수. 만약 악마 중 아기계의 마법을 쓰는 녀석이 있다면 큰 도움이 될 것같은데… 하지만 침착하게 대응하니 그다지 힘들지는 않았어.



또다시 멋지게 승리한 나. 가르간제로가 없어지자 열리지 않던 문들이 모두 열리더니 안에서 쓸만한 아이템들을 얻을 수 있었어. 자 이젠 스릴연구소로 가자.

수상한 사나이: 누구지!? 내 중요한 연구를 방해하다니!! … 아니 이런 꼬마 녀석들이!! 이 닥터 스릴의 연구실에 마음대로 들어오다니 배짱도 좋구나, 이 녀석들! 하지만 여기에는 아무도 들여보내지 말라고 제로에게 말했을 텐데, 뭐 관계없지.

엉? 뭐냐 너희들이 들고 있는 것. 어디선가 본 기억이 있는데… 그것은 분명 내가…

욱! 뭔가 이상한 느낌이 드는군. 저 약간 묻고 싶은 일이 있는데 혹시 너희들 사마나냐?



업마전의 메어리, 상당히 예쁘다



이런곳에 비밀 통로가…



새로운 소프트를 얻었다



2블럭을 차지하는 소프트도 있다



검을 총으로 착각하다니…

네

* 아니요

거짓말 하지마라. 내 눈이 동태눈인 줄 아냐. 너희들은 나를 괴롭히면서 쓰러뜨린 못된 사마나와 같은 냄새가 나. 젠장!! 거기다가 여기를 지키고 있던 내 귀여운 제로도 쓰러뜨리다니. 지금은 물러나지만 언젠가 너희들에게 나와 똑같은 기분을 맛보게 해주지.


못생기면 디나


인형을 손에 넣다

녀석은 도망갔고 우리는 목적한 인형을 손에 넣었어. 룰룰랄랄하면서 창고를 나오는 순간 다시 리더로부터의 전화가. 빨리 본거지로 오라나. 휴! 사람. 쉴 틈 좀 줘요!!

캬를J의 재등장

우리를 부른 이유는 바로 사마나네트의 새로운 메시지였다.

사마나네트: 농담하지마. 최근 조직내에서 캬를J는 약해빠진 녀석이란 소문이 도는 것같은데… NS빌딩에서는 방심했을 뿐이야! 내가 진지하게만 했으면 그 꼬마하고 머리나쁠 것같은 계집애따위는 한주먹 감이라고. 믿지 못하겠다면 천체박물관으로 와라. 내 스페셜 라이브를 보여주지.!

윽 이 녀석은 바로 지난번에 우리랑 싸웠던 놈이잖아. 네미사가 자기를 무시했다면서 화를 내고 있어. 뭐 나도 그런 말을 듣게 되면 화내는 것이 당연하겠지. 나와 네미사가 새로운 정보를 얻을 수 있다고 생각한 리더에 의해 천체박물관으로 가게 되었어. 떠나려는 순간 식스에게서 연락이 오는데 지난번 정보에서 얻었던 시아크라는 이름은 아마미 베이에 건설되고 있는 호텔의 이름이라나? 하지만 지금은 우리 일이 있으니 일단 업마전으로 가서 빅툴에게 인형을 전해주었어. 빅툴은 그 인형으로 우리에게 조마를 만들 수 있게 해주는데 이 조마는 다른 악마와는 달리 명령에 100%순종하는 유익한 부하였어. 자 이젠 천체박물관으로!!


조마는 상당히 쓸만한 부하다



박물관으로 가니 안내원이 이미 끝났다며 나가라고 하지만 우리에게는 중요한 용무가 있으므로 무시하고 2층으로 갔어. 그런데 2층 문 앞에서 꼬마가 울고 있는데 이야기를 들어보니 프라레타리움안에 기타를 든 이상한 사람이 있다고 하더라고. 자 이제 목표는 정해졌다! 안에서는 개관기념으로 사계와 황도12성좌전이 개최 중이었는데 성좌모형에 가까이 가니 성좌에 대한 설명을 들을 수 있었어. 생각외로 재미있어서 잘 들어두었지. 성좌들의 모형을 지나 안쪽으로 들어가니 퀴즈문제를 푸는 코너가 준비되어 있는데 5문제를 연속해서 맞추지 못하면 프라레타리움 안으로 들어갈 수 없다지 뭐야. 문제는 10초 내에 풀어야 하며, 5문제가 순서를 무시하고 출제되는데 모두 성좌들과 관련된 문제였어. 으~ 아까 들어두었던 것이 도움이 될 줄은. 멋기게 통과했지. 자 이 문제들을 한번에 푼 나를 천재라고 생각하지 않아? 한개라도 틀린 사람은 다시 전시통로로 튕겨져 나간다지 아마. 자 이제 녀석이 기다리는 프라레타리움으로!!!



문제는 10초 내에 풀어야 한다

문제설명(순서는 정해져 있지 않다. ○표시가 정답)

1 이중 여름의 성좌는 어느것?(この中で夏の星座はどれ?)
○いて座(사수좌) みずがめ座(물병좌) やぎ座(염소좌) うお座(물고기좌)

2 liver로 불리는 성좌는?(libraと呼ばれるのはなに座?)
おひつじ座(양좌) ○てんびん座(천칭좌) おうし座(소좌) へびつかい座(뱀조련사좌)

3 황도상의 제1궁은?(黄道上の第1宮はなに座?)
おひつじ座(양좌) さそり座(전갈좌) かに(게좌)座 ○うお座(물고기좌)

4 황도상의 성좌는 모두 몇개?(黄道上の星座は全部でいくつ?)
4 ○12 7 88

5 사자좌는 무슨 자리의 서쪽에 있나?(しし座はなに座の西にある?)
ふたご座(쌍둥이좌) いて座(사수좌) ○おとめ座(처녀좌) みずがめ座(물병좌)

캬를j: 엇!? 너희들은!?

네미사: 아 있다 그 소란스런 녀석.

캬를J: 캬를J다! 설마 너희들이 나타날 줄은. 너희들 덕분에 나는 조직에서 웃음거리가 되어버렸다. 워네간 녀석까지 나를 바보취급 하고있어. 하지만 이제는 됐다. 너희들을 해치우면 오명을 씻을 수 있겠지. 스페셜 악마를 불러와서 너희들을 산산조각으로 만들어 주마.

자! 들리나! 내 영혼의 비트가. 내 외침이. 별들이여! 불러라 너희들의 주인을. 자 와라! 위대한 천사 코카벨!! 소환이다!!

…어라? 어떻게 된거지? 코카벨. 뭐하는 거냐 빨리 나와!

???: 우… 하….

캬를J: 어라 코카벨이…

???: 우… 나는… 무위스…. 몸… 몸이 필요하다…


자신이 소환한 악마에 먹혀버린다

캬를J: 무위스라고? 아니야 내가 부른것은 코카벨이다! 어..어엇! 무슨짓이지?

네미사: 저녀석 뭐하는거지? 소환한 악마에게 씌어져 버리다니. 꼴불견이군.

무위스: 혼… 강한 혼을 느낀다… 가지고 싶다… 가지고 싶어…

네미사: 뭐야. 왜 이쪽으로 오지? 한번 해보자는 거야?

보스 무위스

칼스J보다 상당히 멋지게 생겼지만 세기는 별로. 부후게 마법에 약해서 그쪽으로 집중 공격하니 금방이더라고. 처음 생각보다는 그다지 힘들지 않았어.



무위스는 좀더 강력한 몸이 필요하다며 칼스J와 분리되더니 갑자기 네미사에게 돌진했어. 내가 손쓸틈도 없이! 순간 네미사는 사라져 버리고 칼스J가 깨어나더니 자신의 패배를 인정하고 은퇴하겠다더군. 아까의 악마가 이번에는 네 애인에게 씌워진 것같다면서 사과하고 어디에서나 세이브가 가능하게 해주는 소프트인 「백어퍼」를 전해준 뒤 가버리던데. 이녀석 생각보다 좋은 녀석일지도 몰라…. 그런데 네미사는 대체 어디로 간 것이지? 그 순간 전화가 울리는데 주인공은 바로 히토미였어. 자신은 지금 패러다임X에 있다면서 아지트에서 만나자고…

다시 모험 속으로

서둘러 아지트로 돌아온 나는 모니터 안에 서 있는 네미사를 발견했다. 아니 이럴수가… 순간 번쩍하는 빛과 함께 밖으로 나온 네미사는 자신에게 패러다임X로 들어갈 수 있는 능력이 생겼다면서 나도 함께 들어가자고 한다. 무위스는 패러다임X로 들어간 뒤 어디론가 사라졌다고 하면서. 그녀의 손을 잡은 나는 순식간에 패러다임X로 들어가게 되었어. 모니터에서 보던 거리와 실제로 들어가서 보는 거리는 천지차이. 정말 좋더군. 하지만 시설 자체는 지난번과 그다지 달라진 것이 없어서 약간 실망. 부티크 앞을 지나는 순간 갑자기 네미사가 옷을 사겠다며 들어가고 네미사와 히토미는 실컷 고르더니 결국 멋진 가죽옷을 입고 나왔어. 으 멋지다. 아무래도 옷입는 센스는 네미사가 더 나은 것같아. 둘이서 신나게 돌아다니다 보니 갑자기 토끼 한마리가 우리의 앞을 가로막았어. 으 그 순간 나는 직감했지 뭔가 안좋은 일이 일어날 것이라는 걸…



모니터 안의 네미사


자 손잡고 하나 둘!


역시 나는 이런 옷이 좋아

레드맨: 오래간만이다. 카부토. 그리고 네미사. 너는 역시 현실세계보다는 이쪽이 더 잘 맞는 것같군.

네미사: 나를 알고 있나요?

레드맨: 유감이지만 너희들과 천천히 이야기나 하고 있을 시간이 없다. 카부토. 부탁이다. 전과 마찬가지로 다시 한번 비전 퀘스트를 해다오. 영화관에서 기다리겠다.

• 으 또 다시 비전 퀘스트를 해야한다는 말인가. 하지만 내게 더 이상의 선택의 여지는 없는 것같군. 도리없지 영화관으로 가는 수 밖에.

레드맨: 잘왔다 카부토. 비전 퀘스트가 어떤 것인가는 두번째 체험하는 네가 이미 알고 있겠지. 혼을 표현할 수 있는 말은 없다. 모든 것은 네 자신의 혼을 가지고 받아들이는 수밖에는 없는 거다. 이번에 네가 체험할 영혼은 유다라고 불렸던 사나이의 혼. 그는 다크사마나로 어떤 의미에서는 너와 대립되는 위치의 사람이었을지도 모른다. 하지만 그는 이 단말마의 재앙의 근원을 엿보고 있다. 자 카부토여. 마음의 눈을 열어라. 혼의 전달은 동시에 너 자신에게 대한 물음이기도 하니까. 네가 전력을 다해 그 해답을 찾아내는 거다.



이번에는 토끼니

VISION QUEST 2
소굴을 이루는 것들 (巣くうもの)

어느 빌딩의 안. 나는 괴상한 머리의 사나이와 이야기 하고 있었다. 으… 어디에선가 본사람 같은데…. 아 맞다. 니시장관이군. 역시 내 짐작대로 저놈은 악당이었나!

사나이: 오래간만이군 유다. 또 네 힘이 필요해졌다….

유다: 모델도시개발, 착공 전의 쓰레기청소를 끝냈더니 이번에는 건설 중인 공항의 악마퇴치라…니시님도 아무래도 마물들에게 인기가 있는 것같군요.

니시: 놀리면 곤란한데. 결코 낙관할 수는 없는 상황이다.

마니토 네트의 영향이겠지. 공항의 메인시스템이 침입당해 버렸다. 계획이 순조롭다는 증거겠지만 내버려둘 수는 없지….

유다: 이 악마를 내게 쓰러뜨리라는… 메인시스템이라면 관제실인가요?

니시: 그럴거다 받아주겠나?

목소리: 실례.

니시: 휘네간이로군… 우라베는 어떻게 되었나?

휘네간: 조사멤버들의 시체를 발견했습니다. 아무래도 녀석에게 당한 것 같더군요. 결의가 분명한 듯합니다. 아무래도 그 녀석은 인간으로서의 감정을 버리지 못한 것같습니다. 네트 주변에서 발생한 문제들은 일단 해결했으니 이제는 제가 쫓겠습니다.

니시: 그렇게 해주게… 참 귀찮은 녀석을 적으로 돌려버렸군….

유다: 그러면 적어도 관제실에 나타난 적은 제가 처리하겠습니다.. 우리 삭스의 조사대로….



인도인이 아닐지

목표는 3층의 관제실이라는데 엘레베이터로 가니 악마가 시스템을 파괴했다며 각층의 수동 카운터에서 문을 열어야만 한다고 말한다. 1층, 2층, 지하1층의 순서로, 차례대로 이동하면서 문을 열던 나는 2층 카운터에서 수상한 여자와 만났다.

여자: 앗. 발각됐나.



전작보다 미인이 된 레이레이호.

유다: 너는..동지가 아니군… 그 얼굴은… 그래. 레이 레이호였지. 우리들의 적인 쿠즈노하의 수하. …. 자 승부다! 내 이름은 유다! 의에 따라 너를 처단하겠다.

레이: 호… 당신이. 미안하지만 나도 호락호락 당할 수는 없는 걸.

윽 보기보다 상당히 세군. 그녀와 일진일퇴의 공방전을 벌이고 있자니 먼저 그녀가 무기를 거둔다.

유다: 뭐하는 거냐 레이! 무기를 잡아라!

레이: 이 이상의 싸움은 무의미! 당신은 나를 이기지 못해.

유다: 뭐라고! 아직 결투는 끝나지 않았다. 내 이름을 걸고 두려움을 모르는 사자의 힘을 보여주지.

레이: 유다…. 당신은 자신의 이름이 무엇을 의미하는가를 알지 못하는군.

유다: 무엇을 말하고 싶은거냐?

레이: 잘못 사용되는 힘… 그것은 말할 필요도 없이 어리석은 것이야. 당신은 아직 젊어. 다시 생각하는 것이 어떨까. 이대로 팬덤에서 일할 것인지 어떤지를…

유다: 기다려 레이! …. 내가 잘못하고 있다고? 그럴리가…. 제길 무엇을 방황하는 거냐… 저런 쿠스노하의 여자가 한 말따위에…

드디어 지하층의 문도 열었다. 하지만 내 가슴에서 솟아나는 불안은 멈추지 않았다.

유다: 나는 두려워하고 있는 것인가…? 지시받은 대로 악마를…인간을 해치우는, 해가 비추지 않는 삶…. 하지만 내가 무엇을 할 수 있나? 싸우는 것밖에 할 수 없는 내가 이제와서 조직을 벗어날 수는… 바보같은. 그렇게 한다면 나혼자 배신자가 될 뿐이잖아…. 자 방황할 시간은 없다. 나의 길은 싸움의



내가 갈길은 어디지!

길. 모든 해답은 전투가 알려주겠지. 자 목표는 관제실이다.

이곳이 바로 3층 관제실이다.

유다: 여기로군… …흥. 숨어있는 것이냐. 악마여. 모습을 드러내라! 내 이름은 유다! 신의 옥좌에 모셔진 두려움을 모르는 사자의 이름을 이은 자다! 의의 이름으로 네게 싸움을 청한다. 너는 어떤 녀석이냐.

악마: 나…나는… 윈페…. 전계의 바다에서 태어난 존재…. 나를 다시 부른것은 누구냐…. 마, 마니토… 의 주박을 푼 것은 누.. 누구냐….

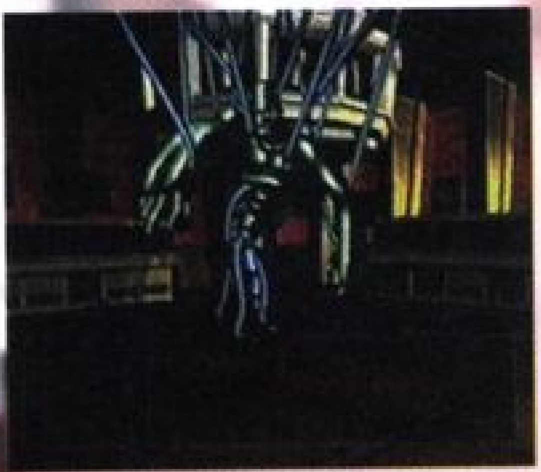
유다: 마니토? 마니토 네트를 말하는 거냐?

윈페: 마….마니 … 토… 마니토를…부른 것은… 누구…냐….

유다: 아직 몸이 완성되지 않은 것인가? 이제 막 발생한 것으로도 보이는데… 자 이것도 일이다. 각오해라.

보스 윈페

컴퓨터에서 나온 녀석답게 주로 전격계 공격을 사용한다. 하하 넌 아직 나를 상대할 만한 정도가 아니군. 그렇게 좋아하고 있었는데 아니 이게 왠걸! 빈사상태가 되니까 무시무시한 그래픽의 전체공격을 사용하잖아. 으 꺼진불도 다시보자. 뭐 보기보다 위력이 크진 않았다만 아군의 HP가 얼마남지 않았다면 위험했을지도 몰라.



유다: 생각보다 힘들었는데. 아직 완성되지도 않은 녀석이 이 정도라니… 하지만 이상하군. 아직 불완전한 이 녀석이 왜… 게다가 자꾸만 부르던 그이름… 마니토….

컴퓨터: 마니토, 마니토 마니토 마니토

유다: 뭐야?

컴퓨터: 마니토, 마니토, 마니토 마니토….

유다: 쳇 아직 살아있었군. 어디에 있는 거냐. 설마 컴퓨터의 안에?

컴퓨터: 마니토마니토미나토미니토마니토마니토…….

유다: 이런. 폭발할 생각인가! <폭발>

희미해지는 기억 속에 유다의 외침이 들렸다.

유다: 이런 어처구니 없는…. 여기에서 끝나는 것인가… 내 일생이….

하지만 대체 나는 뭐였지… 믿으면서 살아온 내 사는 방법은…무엇을 이루어낸 것인가…

아니야… 아직이다… 나는 아직….



유다의 최후

레드맨: 인간은 일생을 걸고 자신의 길을 걷는다. 그 앞에 구하는 것이 있다고 믿으면서. 하지만 그 길을 방황하는 사람들도 있다. 그런 사람은 길을 잃은 채로 짧은 삶을 마감하게 되는 거지. 길은 하나. 하지만 하나의 길도 걷는 사람에 따라 다른 길이 되어버린다. 카부토여. 공항으로 가라. 카의 전사는 아직도 방황하며 네가 오는 것을 기다리고 있다. 전사가 걷는 길을 더듬어, 네 답을 찾아내는 거다. 자 카부토여. 눈을 뜨고 공항으로 가라.

눈을 뜬 나에게 정신없이 말을 풀어놓는 두사람(한사람?). 도리없이 비전 퀘스트에 대한 이야기를 해주는 수밖에. 두사람과 레드맨의 정체와 마을에 닥치는 재앙에 대해 토의하는 도중 다시 사마나 네트에 새로운 연락이 떴다.

사마나네트: 소사이어티의 조직원에게 긴급전달. 아마미공항에 악마 윈페가 재발생했다. 관계자들은 지급으로 집결하도록. 그리고 그 책임자에는 휘네간 소환사를 임명했다. 이상

방금 비전 퀘스트를 마친 내게 윈페라는 이름은 다른 의미를 가질 수밖에 없었다. 자 공항으로…

공항에서

나는 네미사와 함께 공항으로 왔다. 그런데 안에서 지키고 있던 녀석은 우리를 동료로 알더군. 바보! 이런 어린애들이 동료로 보이냐. 하지만 그 녀석의 말에 의하면 휘네간도 이미 와 있는 것 같다. 방심할 수 없겠는 걸. 엘레베이터로 향하던 도중 알 수 없는 목소리가 들리지 뭐야. 무엇이 옳은지를 가르쳐 달라나? 네미사는 모르지만 나는 짐작할 수 있다. 그것이 방황하는 유다의 영혼이라는 것을.



그러니까 악당이니 하고 있겠지

지하에는 아마미 베이로 가는 교통편과 쓰레기 하치장이 있지만 별일은 없는 것같아 2층으로 올라간 순간 네미사가 누군가가 우리를 보고있다고 말했다. 윽 나는 모르고 있었는데. 역시 여자는 감이 좋아. 2층방을 돌아다니다 보니 어느 한방에서 다시 유다의 목소리가 들렸어. 자기가 쓰던 물건이 있으니 쓰레기 하치장에 가보라나. 에게 웬떡이냐 싶어서 다시 내려가 잘 찾아보니 유다가 쓰던 COM이 있더라고 거기에서 파워메모리를 빼서 핸드컴에 장비하니 악마를 12마리까지 모을 수 있게 되었어. 야호 기분 만점! 그 순간 다시 유다의 목소리가 들리지 뭐야.

유다: 자 이제… 내가… 이 세상에… 남긴 것은… 아무 것도… 없다… 이제 …사라져갈뿐… 하지만 젊은 사마나여 …내가 …어떻게… 살아야만…했던가를…. 마지막에… 가르쳐… 주….

유다의 목소리는 사라졌다. 불쌍한 유다. 나는 약간은 가엽다는 생각을 하면서 3층으로 향했다. 통제실의 문을 연 우리를 맞이한 것은 윈페의 모습이었다. 자 받아라 유다의 원수!!! 어라 이 녀석은 어디로 사라지는 것이지? 게다가 앞에 나타난 밥맛없는 녀석은…. 이런. 휘네간이다.


주인없은 트럼본

휘네간: 흥. 이 정도의 악마에게 죽임을 당하다니… 유다도 겨우 그정도의 사나이였나.

네미사: 지금의 악마… 당신이 해치웠나요?

휘네간: 어라 너희들은 뭐냐. 무슨 용무지?

네미사: 당신이야 말로 뭘하고 있는거죠? 이것도 팬덤의 계획과 관계있나요?

히토미: 바 바보!

휘네간:후. 우리들의 일을 알고 있는 거냐? 보기에 그쪽 녀석은 사마나같은데… 우리들의 존재와 계획의 일부까지 알고 있다니… 너희들은 쿠즈노하냐?

히토미: 쿠즈노하? 그게 뭐죠? 우리들은…

휘네간: 뭐. 관계없지. 죽여버리면 같은 것을. 이 휘네간을 만난 것이 운이 없었다고 생각해라.

네미사: 뭐야. 아까부터 잘난척하면서. 해볼려면 해봐!

휘네간: 후후후. 너희들 같은 꼬마들이 나를 상대할 생각이냐?

보스 카쿠엔과 바크죠우시 야토노카미 등 4마리

휘네간은 4마리 악마를 부르고는 사라진다. 아니 사람을 무시해도 유분수지. 윽 그런데 그다지 상대가 간단



하지는 않군. 일단 뒤에 있는 회복만 하는 녀석이 있어서 별로 공격이 먹히지를 않네. 일단 가운데 녀석을 쓰러뜨려 원흉을 앞으로 끌어낸 다음 먼저 처리해 버렸지.. 전체공격을 잘 사용하므로 지금까지와 마찬가지로 전용 회복계도 필수다. 오른쪽의 원숭이가 마법에 약하다는 사실은 이미 알고 있겠지?

전투가 끝나니 휘네간의 모습은 보이지 않았다. 녀석. 내 위용을 보고 달아난 것이로군. 그런데 갑자기 웬 밥맛없는 놈이 나타나 휘네간의 몸이 탐난다며 '다음엔 저 몸으로 할까?' 라는 알수없는 소리를 지껄이지 뭐야. 바로 이놈이 아까부터 우리를 지켜본 것 같다. 녀석은 자기를 쿠즈노하의 일원인 스케로그라고 소개하더니 우리의 정체를 묻더군. 뭐 그런데 대답할 말이 있어야지. 녀석은 이 여자를 찾고 있다며 사진을 보여주었어. 아! 이 여자는 비전 퀘스트 때 보았던 레이 레이호라는 여자아니야. 하지만 그런 이야기를 지금 할 수는 없고… 그런데 그순간 리더에게서 전화가 왔어. 누군가와 계약을 맺었으니 빨리 아지트로 돌아오라더군. 스케로스는 우리는 적이 아닌 것같으니 다시 만나자며 사라지고 우리는 아지트로 발걸음을 옮겼어.



전작의 주인공?

동생을 구해라

리더는 새로운 해커집단과 계약을 맺었다면서 핸드컴의 소프트웨어 버전업을 해줄거라고 EL-115로 우리를 보냈어. 그곳은 겉으로 보기에는 레디큐리안이란 밥맛없는 DJ가 있는 디스코텍 이지만 실제로는 상당한 수준의 해커들이어서 프로그램의 버전업 관계로 앞으로 우리를 도와주기로 했지. 하지만 이런 녀석들은 개인적으로 마음에 들지 않아. 용무를 마치고 나오는데 런치가 누군가와 말다툼을 벌이고 있었어. 보아하니 런치의 아버지인 것같은데 아버지를 저녀석이라고 부르다니….무슨 말버릇이람. 런치는 볼일이 있다고 먼저 갔는데 그 순간 어머니에게서 토모꼬의 상태가 이상하다며 빨리 와달라는 연락이 왔어. 아니 사랑하는 내동생이!! 두말할 것없이 집으로 직행!!



알파와 베타, 무장에게 뒤지지 않을 정도의 실력을 가지고 있다

토모미는 마치 정신이 나간 사람처럼 모니터만 바라보고 있었다. 확실히 정상이 아닌 상황. 아무리 말을 해도 대답이 없고. 그런데 고민하고 있던 내게 히토미가 말했어. 지금 이 상태는 카부토가 비전 퀘스트를 하고 있을 때와 비슷한 상황이라고. 그 말을 듣고 모니터를 보니 패러다임X에서 미술관을 관람하는 도중이었던 거야. 그렇다면 히토미도 레드맨을 만나 비전 퀘스트를 받고 있다는 것인가. 황당해하고 있는 나를 데리고 히토미는 생각이 있다며 빨리 아지트로 돌아가자고 했어. 그 생각이란 바로 네미사의 힘으로 패러다임X로 가서 히토미를 데려오자는 것.


토모미! 오빠가 있다!!

좋다고 시작하려는 순간 사마나 통신에서 새로운 소식이…

-사마나네트- 시스템부로부터. 악마 트레이드 시스템이 완성되었다. 패러다임X내의 페트숍으로 이동했으니 사용을 희망하는 사람은 패스워드를 입력할 것. 설정 패스워드는 「TNX-OVL」. 이상

하지만 무슨 소식이 왔건 간에 동생을 우선할 수는 없지. 재빨리 미술관에 가서 전부터 수상하게 생각했던 돌고래 그림 앞으로 갔어. 아니 그런데 그림 안에서 토모꼬의 목소리가… 그림앞에 다가간 순간 우리도 그림 안으로 빨려 들어가고야 말았어. 앗 그 안에는 돌고래와 놀고 있는 토모꼬의 모습이 보였어. 여 토모꼬하고 부르며 열심히 뛰어갔지만 왠지 전혀 가까이 갈 수가 없지 뭐야. 도리없이 일단 그림밖으로 나왔는데 그런 우리 앞에 이상한 녀석이 나타났어. 이름은 쟈그라. 그 녀석의 말에 의하면 동생은 계속 그곳에 있으면 의식을 잃어 죽게되는데 그것을 막고 싶으면 자기와 체스를 하자는 거야. 윽 나는 체스라곤 전혀 모르는데. 그런데 다행히도 진짜 체스를 하자는 것은 아니고 체스 그림 안에 있는 자기집의 보드룸에 체스판이 놓여 있는데 그곳에 3개의 말을 오려놓으면 된다나. 하지만 그 3개의 말은 내가 직접 가져와야 하는 것같아.


그림 안으로…



가까이 갈수가 없다



이 녀석 삐에로인가

그 중 하나는 자기가. 나머지 2개는 다른 그림들 안에 있다는 군. 아마 다른 그림이라면… 아마 돌고래와 체스 그림 이외에도 또 안으로 들어갈 수 있는 그림이 있는 것같아. 빨리 서두르지 않으면…

거짓말장이들의 축제

일단 폭포그림 안으로 들어온 우리는 폭포 위의 공간으로 가게 되었어. 말판이 있을만한 장소를 찾았지만 아쉽게도 개문지서(開門之書)라는 것이 있어야 하는 것같아. 안을 돌아다녀보니 4명의 할아버지가 게시길래 개문지서의 행방에 대해 물어보기로 했지. 그런데 모두다 종잡을 수 없는 말만 하는거여 글쎄.

우자(右剌): **천홍하고 나는 없어.**

약자(若子): **우자가 가지고 있지. 그런데 그 녀석이 건망증이 심해서…**

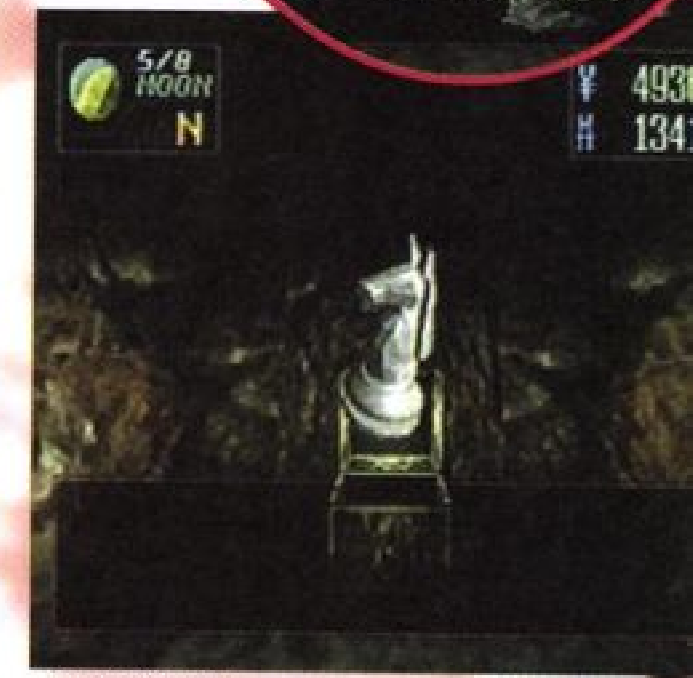
천홍(梟紅): **나하고 협황은 없어**

협황(脇黃): **약자! 그래, 약자가 가지고 있지. 나는 없어. 빨리 약자한테 가봐.**

윽 헛갈리는군. 결국은 아무도 없다는 거잖아. 혹시 누구 한명이 거짓말을 하고 있다고 가정한다면… 그래 범인은 바로 이 사람이군. 그를 추궁하니 좀 장난을 쳤을 뿐이라며 순순히 내어주었어. 이것을 사용해 나이트의 말을 취득!



범인은 당신이다!



나이트의 말을 얻었다

다음 목표는 「스트레인지 에리어」로 갔지. 그런데 안에서 만난 괴상한 동물은 전혀 알 수 없는 이야기를 지껄이지뭐야. 참 웃기는 녀석이로군. 그런데 이곳은 공간이 이상하게 연결되어 있어서 어디를 가도 끝이 나오지 않는 이상한 곳으로 수없는 워프존으로 구성되어 있었어. 워프를 잘못하면 다시 출발점으로… 으 미치겠군. 아 그런데 생각지도 못한 힌트가 있었던 거야. 분기점이 되는 곳 앞에서마다 아까 나왔던 녀석들이 힌트를 주는거야. 그런데 말을 거꾸로 해서. 다시말해 '오른쪽'이라고 말할때는 '쪽른오'라고 말해주는 거지. 휴 헤갈렸잖아. 자 이로서 루크의 말 획득. .



북쪽은 그만둬



동쪽이 아니야



서쪽으로 돌아가면 돼



자신이 생각해

자 이젠 2개의 말도 구했겠다. 창가의 체스판 그림으로 들어갔지. 그런데 가다가 보니까 어떤 장기판같은 길이 있고 아무데나 밟으면 밖으로 튀어나와 버리더라고. 힌트는 문앞에 씌져있는 한마디…「왕의 길을 가라」그 말을 듣고 자세히 보니, 아차 바닥의 왕관무늬를 밟고 다니면 되는거였어. 드디어 삐에로와의 재대면. 녀석은 자신의 비숍과의 교환조건으로 우리의 목숨을 달라더라고. 미쳤니. 자 결투다!



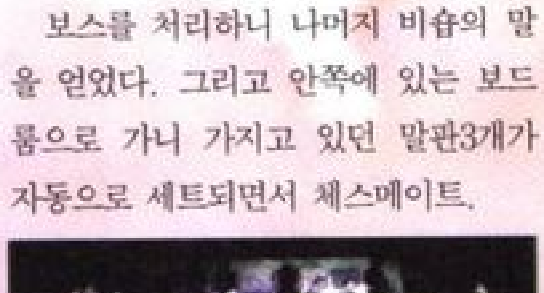
왕관의 길

보스 자그라

스쿠카자, 타루카자같은 각종 보조마법과 함께 침묵의 속삭임이 가장 큰 무기. 앞에 있는 악마들은 마법공격에 약하다.



보스를 처리하니 나머지 비숍의 말을 얻었다. 그리고 안쪽에 있는 보드룸으로 가니 가지고 있던 말판3개가 자동으로 세트되면서 체스메이트.



체스메이트

자 이젠 동생을 구하러 다시 돌고래에게로 가자. 그런데 그림앞에 있던 꼬마가 돌고래는 머리가 좋아서 거짓말을 잘한다고 하더군. 나도 그 정도는 알고 있단 말이야. 자 다시 그림 안으로… 역시 생각대로 동생은 돌고래에게 완전히 홀려있었다.

토모미: 아하하하… 후후후…

돌고래: 그래요. 토모미양. 쓸데없는 세상일은 다 잊어버리는 것이 좋아요.

토모미: 그래… 이곳에 있으면 아무 걱정도 없어…, 불안도… 싫어하는 것도…

히토미: 토모미양. 어떻게 된거지?

네미사: 저것은 … 토모미양의 혼이야. 혼이 이곳에 갇혀있으니까 현실세계에서는 죽은 것처럼 된 것이지.

돌고래: 큐큐! 당신들은 어떻게 이곳으로 들어온거죠?

네미사: 저 돌고래… 저녀석이 토모미의 혼을 붙잡고 있는거야. 하지만 저 녀석은… 레드맨이 아니군. 단순한 악마일 뿐이야.

히토미: 당신 토모미를 어떻게 할 생각이죠? 그 아이의 혼을 돌려줘요.

돌고래: 큐큐! 토모미는 스나피의 친구가 되었어. 그렇게 말했다고.

히토미: 토모꼬 정신차려

토모꼬: 오빠, 히토미씨. 아니 왜 이곳에?

히토미: 정신차려. 여기는 와서는 안되는 곳이야. 우리들과 함께 돌아가자.

토모꼬: 돌아간다고 이세계에서? 싫어. 나는 돌아가지 않아.

히토미: 왜? 어머니가 걱정하고 계셔

토모꼬: 아니야. 어머니가 걱정하는 것은 수험일 뿐일걸. 내 고민따위는 아무 것도 알아주지 않아. 하지만 스나피는 달라. 내 기분을 알아주는 걸. 스나피라면 안심할 수 있어.

네미사: 안되겠어. 완전히 악마에게 빠져버렸는데. 이대로 두면 두번다시 눈을 뜨지 못하게 될거야.

스나피: 자 이젠 알았죠? 이것은 토모미짱이 원한 것이라는걸.



토모꼬는 완전히 속은 상태다

이 세계에는 토모미 씨와 같은 기분을 가진 사람이 많이 있어요. 더 많은 혼을 모을 수 있죠. 당신들에게 방해받지는 않아요.

보스 스나피

이 녀석의 주무기는 꼬리치기와 부후계마법. 그리고 자장가. 그렇게 특별히 강한 공격은 없지만 계속 자기에게는 마법이 통하지 않는다고 경고하더라고. 거기서 직감했지. 이녀석 인간을 속이려 하다니. 내 계속적인 마법공격에 녀석은 콧방귀를 뀌는 듯했지만… 속으로는 잔뜩 맞고 있었던 모양이야. 금방 사라지더라고. 역시 인간은 만물의 영장!!



네미사를 알고있다

스나피가 죽자 토모꼬는 제정신으로 돌아와 사라졌고 우리도 아지트로 돌아왔어. 돌아온 순간 레디큐리 안에게서 새로운 프로그램이 완성되었다며 한번 오라고 하더군. 하지만 일단은 동생의 무사함을 확인하는 것이 순서겠지. 집에 돌아와 토모꼬의 건강한 모습을 보니 안심. 하지만 아버지의 상태가 약간 이상해 보이는것이 마음에 걸렸다. 일단 집을 뒤로하고 나오는데 갑자기 누군가가 나타났다.



아버지도 어딘가…

네미사: .. 아 뭐지?

???: 후후후 후후후후

네미사: 뭐야 이 녀석

???: 후후 네미사 발견했다…

네미사: 나 나를 알고 있다니…

???: 후후… 이 철의 몸이

라면… 너를 해치울 수 있다…

네미사: !? 이 느낌… 이 것은… 당신 설마 무위스?

히토미: 무위스라면 천체박물관에서 내 몸에 붙었던…

네미사: 어디로 꺼졌나 했더니 설마 그런 몸을 만들었다니… 하지만 당신이 왜 네미사를 알고 있는거지?

무위스: 네미사… 설마 너까지 지상에 나와있었다니… 우리들이 위협… 너만 없다면…

보스: 무위스

기계의 몸이기 때문에 시 마카. 다이나 브라스트같은 독자기술과 메기도. 잔마같은 마법을 병용한다. 기계인간이 마법을 쓰다니… 그리고 총은 전혀 통하지 않는다는 점에 유의. 직접공격과 전격계 마법이 주효하다.



무위스: 바 바보같은… 지난번에 싸웠을 때보다 훨씬 강하다… 용서못해… 역시 너는 제거되지 않으면 안된다. 너는 우리들의 주인의 위협이 된다. 우리들의 위협이 된다.

네미사: 도망!? 거의 끝이었는데.

히토미: 하지만 지금 그 악마. 네미사를 알고 있었을까?

네미사: 분명 나를 가둔 놈과 관계가 있을거야. 그렇게 밖에는 생각할 수 없어. 겨우 꼬리를 잡았는걸. 꼭 붙잡아 주겠어. 가자 카부토.

히토미: 대체 어디로 간다는 거야? 아 저걸 봐.

네미사: 저것? 아니 뭔가 떨어져 있는데. -금속조각-



이 부속은…

히토미: 아마 무위스트의 몸에서 나온 것일테니 이것의 출처를 조사해보면…

네미사: 과연 히토미. 대단한데. 자 모두에게 보여주러 가자.

모두와의 토론 결과 그 부품은 레온자동차 공장에서 나온 것이라는 결론을 내렸어. 그래서 머두는 유양도에 있는 레온 자동차 공장으로. 공장 안은 전원이 꺼져서 매우 어두웠고 우리는 팀을 나누어 일단 전원을 켜기로 했지. 열심히 돌아다니다 보니 엘리베이터를 발견했지만 전원때문에 작동불능. 겨우 주 전원실을 발견해서 리더와 함께 전원을 올리는데 성공했지. 그런데 종업원말에 의하면 로보트같은 것이 위로 올라갔다는거야. 분명 무위스트겠지. 자 기다려라.. 그런데 거기에 나타난 것이 바로 레이레이호. 공장의 전원을 끈 것은 그녀로 악마가 나오는 것을 막기 위해서였다나봐. 미안하긴 하지만 전원을 끄면 대체 어떻게 위로 올라가려는 생각이었지? 여자는 하나만 알고 둘은 모른다니까. 사정을 이야기하니 그러면 당신들이 처리하라며 사라져버렸어. 일단 2층으로 올라갔는데 사방 테두리에는 이상하게 악마가 등장하지 않아서 다니기가 좋았어. 하지만 구멍에 빠지면 1층으로 떨어져 버리니 조심해야겠지. 2층 반대쪽에서 제2 엘리베이터를 발견했는데 작동을 안하더라고. 이 엘리베이터를 사용해야 4층에 갈수 있을 것 같은데… 도리없이 3층으로 갔지. 3층의 길에서 비상용 전원실키



전원을 올린다



이것이 비상용 전원실 키이다

를 주어 3층의 전원실 앞에서 사 용했더니 제2 엘리베이터도 사용가능하게 되었어. 자 4층의 모니터 룸으로…

무위스: 구구… 쫓아온거냐 네미사. 역시 너는 우리들을 멸망시킬 생각이구나. 네 존재는 우리들의 주인에게 있어서 위협이 된다. 이번에야말로 너를 없애주지.

네미사: 위협, 위협이라니 실례로군. 네미사가 위협이 될지 어떨지는 너하기 나름이야. 무위스. 너는 왜 나를 알고있지? 네미사를 가둔 녀석을 알고 있는거야? 네 주인이란 사람이 네미사를 가둔 것인가?

무위스: 엉? 무슨 말을 하는거지? 우리들과 주인님을 잊었다는 거냐?

네미사: 너희들이라니? 나와 관계가 있나? 아 정말. 이제는 질렸어. 모두 이야기해줘. 넌 대체 왜 나를 알고 있는 거지?

무위스: 기억을 잊었나… 아니면 곧 눈뜰 것인가… 네가 소멸하면 답은 하나가 된다. 죽어라 네미사… 그것이 내 대답이다.

보스:무위스

지난번보다 훨씬 멋있어졌다. 패배의 설움을 벗고 많이 노력했나 보지. 특성은 지난번과 거의 같지만 마초반에 전투 프로그램(아기라오. 메기도…)을 로딩하느라 당분간 공격을 안할 때가 찬스. 무차별 공격을 퍼부어 HP를 줄여놓자.



무위스: 가가…구구… 이 몸을 가지고도…. 너를 이길 수 없다니…조 좀더… 좀더 좀더 큰 힘을… 손에 넣어….

네미사: 쳇. 또 사이버 스페이스 안으로 도망쳤군. 이번에는 놓치지 않아.

무위스를 따라 들어간 곳은 바로 패러다임X의 VR투어즈안이었다.

네미사: 뭐지, 이 느낌… 뭔가가… 내 안으로 들어온다? 잠깐 뭐지? 싫어…! 뭐야 이 녀석. 여기는… 어디지… 무엇을… 대체 무엇을 하는 거야? 싫어 그만둬 사라져 줘. 뭐야 지금… 이것도 무위스의 짓인가. 그렇다고 하면 대체 무슨 속셈일까! 빨리 쫓아가자.



대체 배경의 이 사람은…

무위스: 꾸구 기기 구구

네미사: 여기 있었군. 무위스

무위스: 네미사 여기까지 쫓아온 것이냐

네미사: 이것은 네 덕택이야 무위스. 네가 히토미에게 옮겨갔을 때 내게도 이 힘이 생긴 것이니까.

무위스: 구구… 기억을 잃었다는 것은 사실인 것같군. 그 능력은 우리들이 태어날 때부터 가지고 있던 것이다.

네미사: 우리들… 잠깐 기다려. 네미사도 너희들과 같다고 말하려는거야?

무위스: 하하 내 최후를 지켜보러 온 거냐? 너는 멸망을 관리하고 있는거야…. 하지만 나 하나뿐만이 아니다. 제2 제3의 내가 반드시 너를… 그리고 마니토는… 마니토는….

네미사: 무위스!! 아직 듣고 싶은 것이 있어! 무위스!

히토미: 아마 사이버 스페이스로 들어오는데 힘이 다해 버린걸거야.

네미사: 이런…. ! 무슨 꼴이지. 겨우 실마리를 잡았는데.

히토미: 하지만 네미사, 무위스는 네가 갇혀있었던 일을 몰랐던 것이 아닐까? 혹시 다른 무엇인가가…

네미사: 알고 있어. 녀석은 네미



무위스의 최후

사의 무엇인가를 알고 있었어. 내가 누구인가도.

히토미: 기억을 잃었다는 것 정말일까?

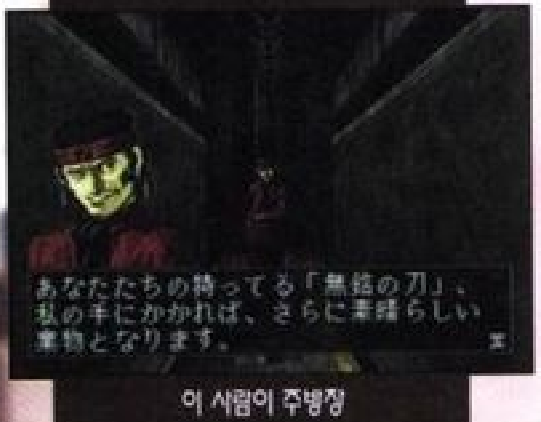
네미사: 그런 일이 있을리 없지. 나는 나야. 자 일단 이 세계에서 나가자.

공포의 조직 팬덤

현실세계로 나간 우리들을 기다리고 있었던 것은 레이 레이호였어. 그녀는 우리에게 팬덤과 계속해서 싸울 생각이라면 자신들의 감찰관인 마담 깅코를 만나보라고 하더군. 그녀는 지금 업마전에 있다면서. 우리는 팬덤에 대한 정보를 얻기 위해 일행을 먼저 아지트로 보내고 업마전으로 갔어. 업마전에서 만난 깅코는 우와 눈이 번쩍 뜨일만한 미인이었다. 그래 이 정도는 되어야 나하고 어울리지… 이럴 줄 알았으면 혼자서만 오는 건데. 에잇 실수다. 하여튼간 그녀의 말에 의하면 팬덤은 세계적인 조직인 것같아. 아니 그런 녀석들이 왜 이런 곳에 와서 설치는 걸까. 뭐 그들의 행동은 선과 악을 초월했다느니 하는 어려운 이야기를 하고 있지만 내게는 소귀에 경읽기지. 마지막에 헤어지면서 무명의 검(無銘의 刀)이란 것을 주며 이것을 가지고 업마전의 주방장을 찾아가라고 하는거야. 그곳에서는 악마와 칼을 합성시켜주는 곳이었는데 합성에 따라 상당히 강력한 검이 만들어 진다니 많은 도움이 될것 같아.



전작보다 훨씬 미인이된 깅꼬. 너돌 성형수술이라도 받았니



이 사람이 주방장



자 칼합성이다

불길한 유이치

리더의 연락을 받고 아지트로 돌아오니 휘네간의 도전장이 와있었어. 자신과의 결판을 내기 위해 아마미 베이로 오라고. 그런데 그 연락을 본 유이치가 혼자 그곳으로 간 것같아. 이 바보같은 녀석. 도리없이 총출동이다. 아 그런데 그때 레디큐리 안에게 새 프로그램이 완성되었다는 연락이 왔다. 아마미 공항의 지하에 있는 아마미 베이로 가는 모노레일 앞에서 출발 준비를 하고 있는 우리들에게 전화가 왔어. 유이치가 잡혀 있으니 딴 생각하지말고 나하고 네미사 둘만 오라고. 도리없이 다른 멤버를 뒤로하고 우리는 전철을 탔지.



둘이서만 오라고?

도착한 아마미 베이는 13층 건물인데 현재 다닐 수 있는 곳은 5층과 13층뿐. 그런데 누가 곤돌라의 전원을 내려놓아서 13층의 목적지로 가기위해서는 곤돌라의 전원레버를 모두 올리지 않으면 안되더라고. 힘들게 전원을 올리고 다니는데 엘리베이터 앞에서 유이치의 모자를 발견했어. 기다려라 유이치 내가 간다. 드디어 도착한 13층에서 우리를 기다리고 있던 것은 휘네간. 그는 사마나의 명예를 걸고 싸우자며 나와 1대1의 대결을 벌이자고 했어. 하하 내가 겁낼 것같아. 네미사를 빼고한 전투에서 나는 멋지게 승리했지. 그는 이것이 자신의 진짜 힘이라고 생각하지 말라며 도망쳤지만 흥. 진 주제에 말이 많군. 결국 유이치를 구출했지만 어딘가 약간 이상한 느낌. 뭐 충격때문에 그러겠지 뭐.



곤도라는 레버를 당겨야 움직인다



이번에는 다섯놈이다

지워진 ID

우리는 모두와 합류했는데 식스가 유이치를 자꾸만 책망했어. 그런 식스를 말리자 유이치는 화가나 집으로 들어가 버렸고 유이치도 쉬겠다면서 자기집으로… 이런 고생해서 구출했더니 이게 무슨꼴이람. 아지트로 돌아온 나는 충격적인 소식을 발견했어. 내 ID가 소거되어 버렸다는 거야. 이런 난 이제 어떻게 살아가지? 리더는 아마 녀석들의 소행일거라면서 자신들이 ID관계를 조사할테니 나보고는 빨리 식스를 데려오라고 했어. 발등에 불이 떨어졌으니 신속하게 니카미몬 동쪽에 있는 식스의 집으로 가서 제발 돌아와 달라고 빌고 있었는데… 어라 뭐가 상황이 이상한데… 이런 식스도 패러다임X의 악마에게 홀려 있었던 거야. 아마도 장소는 VR호러하우스가 인 듯한데. 일단 아지트로 돌아가 리더에게 보고를 했어. 그런데 런치에 의하면 이 현상은 요즘 만연되고 있는 괴질환이라는 거야. 아니 그러면 더 많은 사람이 악마에게… 리더는 자기들도 상태를 보겠다면서 우리에게는 EL-115로 가라고 하더군. 드디어 밖으로 나가려는 찰라. 밖에서 약간의 말다툼이 있었어. 그 주역은 런치와 아버지. 이야기를 듣자하니 지난번에 런치가 가지고 왔던 칩과 관련된 이야기인 것같아. 런치의 아버지가 불쌍해지는 느낌. 우리는 레디큐리 안에게서 위조ID를 받은 다음에 다시 식스의 집으로 갔지만 리더는 방법이 없다면서 고민하고 있었고 우리는 전가의 보도를 사용하기위해 아지트로 돌아왔지. 자 출발. VR호러 하우스로 직행하자.



식스도 이런 꼴이



런치는 아버지와 사이가 안좋은듯 하다



새로운 ID를 입수

누나누나누나

버추얼 하우스 안에는 왠 기분나쁜 접수 할아버지가 우리를 맞았다.

접수: 버추얼 호러하우스에 잘 오셨습니다 당신도 인간의 마음의 암흑을 엿보러 오셨습니까? 누구나의 마음에도 있는 잊혀진 기억. 하지만 때에따라 그런 기억에는 마가 깃들게 됩니다. 마가 깃들여진 기억은 마음의 그늘에서 크게 자라, 마침내.. 악마가 되는거죠. 그런 바보같은 하면서 웃으시렵니까? 하지만 원래 마라는 것은 마음속에서 사는 것입니다. 그 증거로 자 이 건물에도 이렇게 악마가 탄생해 버렸습니다. 무서운 일이죠…

접수의 형: 이번에 악마를 품게 된 것은 어떤 소년입니다. 뭐 간단히 A군

이라고 하죠. A군에게서 생겨난 악마는 교묘하게 모습을 바꾸어 이 건물에 숨어들었습니다만. 드디어 그를 붙잡아 버렸습니다. 아 불쌍한 A군은 과연 악마에게 혼을 빼앗기게 되는 것일까요? 그러면 A군의 기억의 세계로… 언제까지 A군이라고 부르는 것도 재미없군요. 그러면 가령, 그의 이름을…신고군이라고 해 둘까요.

히토미: 카부토: 신고군이라면…

점수의 형: 당신들의 친구와 같은 이름이죠? 뭐 세상에는 같은 이름을 가진 사람이 질릴만큼 많이 있으니까요. 자 안으로…

점수의 아버지: 혹시 당신이 사람이 좋아서 신고군을 구하고 싶다면 이 건물 안에 있는 기억의 방을 찾아보십시오. 내가 가르쳐 드릴 수 있는 것은 한가지의 힌트 뿐입니다. 기억에 잠든 음. 알겠습니까. 소리를 찾으세요.



3대가 얼굴이 똑같다

친구를 그냥 내버려 둘 수는 없지. 우리는 굳은 결심을 했어. 안에 있는 것은 3개의 방. 우선은 가운데 있는 방으로 들어갔지. 그 방안에는 함정이 많아 그 곳에 떨어지면 지하로 떨어지게 되어 있었어. 지하로 떨어지면 다시 1층으로 올라와서 재도전. 그런데 길을 찾는 방법이 있더라고. 올바른 출구는 모든 방의 왼쪽 상부에 위치해 있으므로 그쪽을 집중적으로 찾으면 쉽더라고. 하하하. 각각의 방의 안쪽에는 신고가 어떤 여자애와 함께 있고 우리가 이야기를 걸면 사라지는데 아무래도 이야기를 종합해 보니 신고에게는 본래 누나가 있었는데 자신의 누나를 실수로 죽게한 것 때문에 상당한 죄책감을 느끼고 있었던것 같아. 정상적으로 클리어하게 되면 방안의 오르골에서 음악이 울리면 성공. 3방의 오르골에서 모두 소리가 울리게 되자 우리는 윗층으로 올라갔지. 로비에 있는 거울 앞에 서니 오르골 소리가 기억이 난다는 소리가 나오더니 문이 열렸어. 드디어 식스가 있는 곳을 찾아내고야 만거야.



이소녀는 누구?



피묻은 인형은 무엇을 뜻하는가

여자애: 너무해 신고. 나를 줄곳 잊고 있었지.

신고: …

여자애: 신고는 언제나 우나와는 줄곧 함께야.. 라고 말했었잖아. 그러면서 완전히 잊어버리다니. 에리카는 배신당한 기분이야. 역시 인간은 없어져 버린 사람은 잊어버리는 것일까.

신고: 그렇지 않아…

에리카: 거짓말. 나를 가두었던 것은 신고였잖아. 에리카는 줄곳 신고의 마음 어두운 곳에 있었는데… 하지만 이제는 됐어. 지금부터 신고는 언제까지나 나와 함께이니까.

신고: 하지만 이곳은 …진짜 세계가 아니야. 누나도… 이젠 살아있지 않고…

에리카: 아니. 이 세계에서도 살 수 있어. 단지 신고가 모를 뿐이지. 그리고 신고의 진짜 마음을 아는 것은 나밖에 없잖아. 강한 척해도 정말은 무서움 잘 타고 외로워하고….하지만 에리카와 있으면 그런 무리할 필요 없잖아. 누구지? 당신들이군. 신고를 데릴러 온 사람은. 하지만 안돼. 신고는 줄 수 없어. 신고는 평생 여기에 있을거야.

히토미: 어떻게 하지, 코우지. 유령일지는 모르지만 그래도 식스의 누나…

네미사: 아니야. 이 아이는 그런 것이 아니야. 나는 알 수 있어. 이 아이는 만들어진 영혼… 마음 속에 있던 생각이 모습을 바꾼 마…

히토미: 그것은 여기의 안내가 말했던…

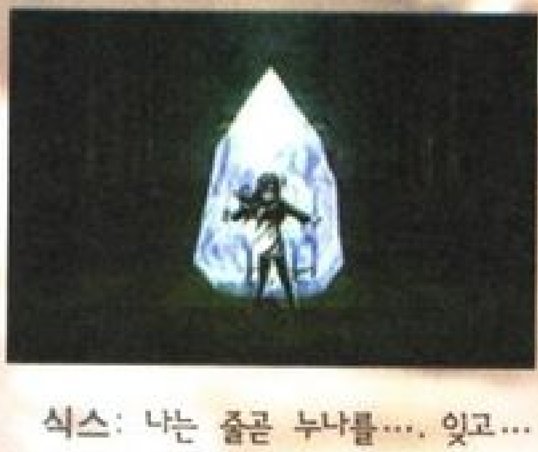
네미사: 식스의 마음에 있던 추억이 악마로 모습을 바꾸어 나타난거야. …

에리카: 당신들만 없어져 버리면 신고는 나와 함께 있을 거야. …신고, 너는 여기에 있어. 누나가 너를 지켜줄 테니까. 당신들 따위에게 신고는 넘겨주지 않아! 와라. 밤의 마물들!! 고기! 루게이에! 바그스! 아무도 오지 않아… 모두 마음의 소리에 당한 것인가…. 그래.. 나혼자.. 하지만 신고는 넘겨주지 않아!


이곳이 열린다

보스 에리카

총은 안 통함. 어린애 모습답게 하테나 박스를 사용하지만 별 효과는 없다. 마린카린, 마하부후라 등의 마법을 사용하지만 부하들이 오지 않아서 인지 별 소용이 없다. 비교적 간단히 이길 수 있었다.



식스: 나는 줄곧 누나를…. 잊고… 그런 심한 일을 한 것은 나였는데….

히톰: 자 식스군 들려요?

식스: 엇 누구….

히토미: 누나는 더이상 현실세계에는 없지만 당신의 마음 속에는 있잖아요?

식스: 하지만 나는 누나를…

히토미: 아까 누나가 그렇게 무서웠던 것은 당신의 마음이 만들어 낸 잘못된 모습… 항상은 아니라도 좋으니 가끔 기억해주면 분명 진짜 누나의 모습으로 돌아올 것이라고 생각해. 언제나 당신에게 상냥했던 진짜 누나의 모습으로… 그렇지?

식스: 그래… 나도 좀더 누나를… 고마워….


소멸하는 에리카

위기일발

우리는 다시 현실세계로 돌아왔어. 그런데 식스도 보기보다 불쌍한 녀석이었더군. 그런 과거가 있었다니. 우리는 다시 식스의 집에가서 그의 무사함을 확인하고는 본거지로 돌아왔어. 런치의 조사에 의하면 아무래도 도시에 번지고 있는 질병의 전체는 패러다임X인것 같아. 환자들이 거의 패러다임X를 즐기다가 발병했다는 소식이거든. 대체 이 질병과 팬덤소사이어티는 어떤 관계가 잇는 것일까. 그런데 갑자기 밖에서 괴상한 인기척이…

여자: 어머. 발각되어 버렸군.

리더: 실례 누구신가요?

여자: 후후. 이런 트레일러가 아지트라고는 생각하지 못했어요. 찾느라 고생했습니다. 내 이름은 마요네. 귀찮은 파리를 처리하기 위해서 찾아왔습니다.

히토미: 팬덤?

리더: 과연 … 겨우 계획이 움직이기 시작한 지금 패러다임X의 비밀을 들켜서는 곤란하다는 것인가.

마요네: 바로 그렇습니다. 역시 생각 이상으로 깊이 개입되어 있는 것같군요. 모처럼이니까 화려하게 폭사시켜 드리려 했습니다만 이렇게 되니 도리가 없죠. 내 손으로 보내드리겠습니다.



여자들은 다 얼굴보고 뽑았나

마요네는 이제 시간이 얼마 남지 않았다는 말을 하면서 죽어갔다. 무슨 뜻일까? 그때 식스가 돌아와서 재회를 기뻐하는 것도 잠시 런치가 트레일러의 연료탱크에서 폭탄을 발견했어. 이런! 아까 그 여자의 짓이군. 독한 여자라고 생각하면서 도망치려던 순간 식스가 용감하게 나섰어. 자신이 폭탄을 분해할테니 다들 피하라고. 아니 웬일이지. 겁장이 식스가. 우린 그 용기에 감복해 리더와 식스만을 남기고 전원 대피. 밖에서 초조하게 기다리던 우리가 폭발소리에 놀라는 순간 트레일러는 불꽃을 뚫고 달려나왔어. 거지꼴이 되어 나온 식스와 리더. 분해에 실패해서 떼어만 놓고는 도망나왔다나 뭐라나. 역시 알아줘야 한다니까.



위기일발 007!

아버지의 이상

우리는 새로운 아지트를 유양도에 있는 창고로 정했어. 자리를 잡고 패러다임X에 대해 연구에 들어가려는 순간 전화가… 이럴 때의 전화는 항상 안좋은 소식이던데.. 역시 예감 적중. 토모미의 전화였는데 아버지가 정신이 이상해져서 아카네몰에서 난동을 부리고 있다는 거야. 열 사람들과 함께. 심지어 토모미도 알아보지 못한다더군. 아버지 용돈이 너무 적다고 정신이상을.. 어머니 그러니까 용돈을 충분히 드려야죠. 아니면…? 나는 일단 네미사로 아카네몰로 갔어. 그곳에는 마치 정신이상인 듯한 많은 사람들이 돌아다니고 있었지. 난동이라기보다는 요즘 유행하는 병에 걸린 것같이 보였어. 악마에게 혼을 빼앗기는 병. 나는 필사적으로 아버지를 찾았지만 어디에도 보이지 않지 뭐야. 일하는 사람을 붙잡고 물어보니 사람들은 창고쪽에서 온 것같은데 위험할 것같아 창고문을 잠근 뒤 열쇠를 잊어버렸다나. 아니 아저씨 그렇게 무책임한 말을. 네미사가 물어본 결과 아무래도 쥬스 판매대 근방에서 떨어뜨린 것같다더군. 그 곳을 찾아서 문을 여니 열쇠가 있었어.



미친듯한 사람들



이곳에 열쇠가

자 그것으로 창고에 들어갔지. 창고안의 문은 3가지 색으로 나뉘어 지는데 레버를 당김에 따라 문이 열리고 닫히는 구조였어. 그런데 한번에 당길 수 있는 레버는 2개. 과연 어떤 레버를 당겨야 할지… 아 그런데 어떤 어저씨가 힌트를 주지뭐야. 「키미도리」라고. 키미도리라면 노랑과 녹색. 어라 레버는 빨강, 파랑, 노랑인데… 아 노랑과 파랑을 합치면 초록이 되지. 그러니까 노랑, 초록을 당기면 되겠군. 자 길을 따라서 창고2로 들어갔지. 이곳은 레버가 파랑과 노랑밖에 없다고 해서 편할 거라고 생각했더니 옥 착각. 빨간 문이 있지 뭐야. 아무래도 어딘가 비밀 장치가 있겠지. 역시 예상대로 노란 레버를 당기고 돌아다니니까 빨간 문을 여는 레버를 발견하게 되었어. 안쪽으로 들어가니 지하로 가는 엘리베이터가 있었어. 창고의 지하는 마치 무슨 연구실 같은 분위기. 도중에 만난 연구원은 우리를 실험동물 취급하더군. 그곳에서 드디어 아버지를 만났지만 아버지는 나를 전혀 알아보지 못했어. 아버지 죄송해요 정의의 어퍼컷 한대! 아버지를 적당한 곳에 숨겨두고 계속 안으로 전진한 나는 냉동 보관소란 곳을 발견했어. 아무래도 위에서 난동을 부린 사람들은 이곳에서 탈출한 사람들 같아. 우리는 그곳의 장치를 멈추려고 했지만 패스워드를 몰라 고생하고 있는데 뒤에서 갑자기 그럴 땐 이렇게 하는 거라면서 갑자기 모든 전원이 끊어졌어. 그는 바로 지난 번에 만났던 스케로크였던 거야. 주전원을 파괴했다나. 그는 이곳이 콜드슬립룸이라면서 자기도 병의 원인을 조사하러 왔다면서 좀더 자세한 일을 알고 싶다면 아마미 시의 PC에 장착되어 있는 크리프트칩에 대해 알아보라고 하고는 사라졌어. 과연 크리프트칩과 기병사이에는 어떤 관련이 있다는 것이지?



아버지를 찾다



전원끊기를 상당히 좋아하는듯

크리프트칩의비밀

아버지를 집에 모셔다 드리고 우리는 아지트에 모여 크리프트 칩에 대한 토론을 시작했지. 마침 지난번에 런치가 떼어놓은 크리프트칩이 있어서 그것을 분해해 보기로 했지. 자 분해. 뭐야 별로 이상한 것도 없잖아 라고 생각한 순간… 갑자기 칩의 한가운데가 빛나기 시작하더니 분홍색의 새같기도 하고 벌레같기도 한 것이 하늘로 날아가지 뭐야. 나는 너무 놀랐지만 그것을 본 것은 나, 미네사, 유이치뿐이었어. 일반인의 눈에는 보이지 않았던 거야. 아차 그런데 왜 유이치에겐 그것이 보였을까? 하지만 나는 칩의 비밀이 너무 궁금해 일단 그 의문을 접어두고 칩의 비밀을 캐내기 위해 모두 함께 아르곤 정공으로 잠입하기로 결정했다. 문은 런치의 특제 디코더로 무사 통과. 우리는 일단 크리프트칩의 생산 라인을 찾기로 했지. 1층에만 4개의 생산라인이 있는데 하나만 제외하고는 모두 2층의 관제실에서 문을 열어 주어야 하더라고. 2층에는 각 생산라인들의 관제실과 입실 관제실이 있는데 입실관제실에서는 A, B통로의 개방을 담당하고 있더라고. 결국 모두 시험해 본 결과 크리프트칩의 생산라인은 A통로를 개방한 다음에 들어갈 수 있는 1번 생산라인이란 것을 알았어. 하지만 그곳에서는 칩을 조립하는 것일뿐 코아를 생산하는 곳은 아니라는것을 확인. 대체 코아는 어디에서 만들고 있는 거지?



으악 대체 이게 뭐니



이곳을 찾아야 한다

???: 코아는 여기에서 만드는 것이 아니다. 아르곤 소프트에서 보내오는 거지.

식스: 누 누구냐.

런치의 아버지: 이런 곳에서 뭘 하는거냐. 어떻게 들어온 거지?

런치: 첫, 너 그렇군. 드디어 알았다. 너도 조직의 일원이었다는 거로군.

런치의 아버지: 조직? 그래. 너희들이 여기 온 이유는 나와 같구나.

네미사: 같다? 대체 무슨 소리죠?

런치의 아버지: 너희들은 크리프트의 비밀을 조사하러 왔겠지. 지금 벌어지고 있는 병의 원인으로서…

런치: 너, 거기까지 알고 있었으면서 왜 지금까지 잠자코 있었지!

런치의 아버지: 내가 그것을 안 것은 최근이다. 전부터 알았다면 잠자코 있지는 않았어.

런치: 글쎄! 어차피 너는 사람을 배신하고 공장의 잘난 분이 된 비겁한 사나이잖아. 그런 너때문에 어머니는, 어

버니는…!

런치의 아버지: 너는 이 공장의 이야기를 하고 있구나. 확실히 나는 그 때 많은 사람들을 배신했다. 하지만 그것은 결코 돈이나 지위에 눈이 멀어서가 아니야.

런치: 그러면 무엇때문이었지!

런치의 아버지: …너와 네 어머니의 생명을 위협받았기 때문에.. 도리가 없었다. 녀석들은 협력을 하지 않으면 너희들을 죽이겠다고 했었어. 나는 대단히 고민했지만 결국 녀석들의 말을 따를 수밖에 없었다. 그렇다고는 하지만 신장이 약한 네 엄마에게 걱정을 끼치고….

런치: 그런… 나와 엄마를 위해서…

런치의 아버지: 하지만 준노스케. 이제 아버지는 두번 다시 같은 실수를 되풀이하지는 않는다. 나쁜 녀석들의 말에 따르게 되면 나쁜 일밖에는 일어나지 않으니까…

리더: 실례합니다만 이 공장에서 무엇을 조사할 생각이었습니까? 적어도 이곳에서 일하고 있었다면 대부분의 일은 이미 알고 계실텐데요.

런치의 아버지: 너희들이 생각하는 것처럼 나도 칩의 중심에 박혀있는 스포아를 조사하러 왔다.

식스: 스포아? 그게 뭐죠?

런치의 아버지: 그 중심의 코아를 부르는 말이지. 나도 공장장이 그렇게 부르는 것을 들었을 뿐이야. 정체까지는 모르지만. 이 공장 안에서도 그 파츠의 정보는 초 극비사항으로 센터룸에 보존되어 있다.

런치: 어디야… 그 센터룸은 대체 어디에 있지!

런치의 아버지: 알아서 뭘 할거냐 준노스케. 너희들과는 관계없는 일이야. 나는 지금까지 이곳에서 일하면서 뭔가 좋지않은 조직이 회사에 개입되어 있다는 것을 눈치채고 있었다. 하지만 너희들은 그 조직을 상대할 이유가 없잖아? 괜한 호기심에서 움직이게 되면 목숨을 버릴 뿐이다. 여기는 어른에게 맡겨다오.

식스: 호기심이라… 리더 어때요?

리더: 처음은 확실히 그랬으니까. 별로 자신은 없지만

런치: 아버지, 더 이상 우리들은 돌아갈 수 없는 곳까지 왔어요. 조직과 무관하지 않아. 위기를 몇번이나 넘기면서 여기까지 왔으니까 여기는 우리에게 맡겨줘. 무엇보다 여기에서 도망치면… 천국의 어머니를 볼 면목이 없어.

런치의 아버지: 그래.. 그렇게까지 말한다면 아무말 않겠다. 3층에 잠긴 문이 있지. 센터룸은 그 안에 있다.

식스: 그러면 가볼까. 잠긴문따위 입구에서 런치가 사용했던…

런치: 바 바보녀석!

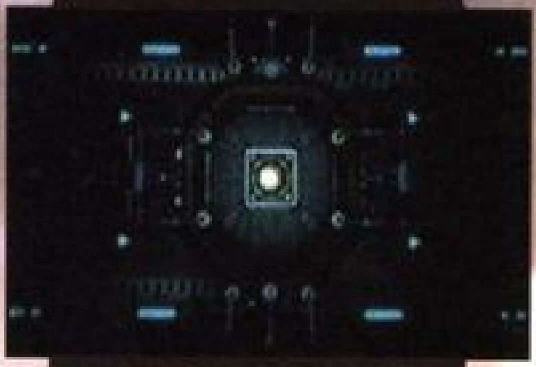
런치의 아버지: 말해두지만 그 디코더로는 열리지 않는다. 그런 것까지 가지고 나오다니…

네미사: 뭐야 런치가 만든 것이 아니었나.

런치의 아버지: 뭐 밖에서만 록을 풀 수 있는 것은 아니지. 오히려 안쪽에서 하는 것이 확실하다. 잠긴 것은 내가 풀어주지. 뭐 기계 착오로 열렸다고 하면 될테니까.

런치: 그런 짓을 해도 괜찮아…?

런치의 아버지: 내일은 걱정마라. 너희들 일이나 걱정하도록 해. 이곳의 공장장은 어딘가 좀 수상한 사람이다.


집생산은 완전 자동화 시스템이다



아버지의 사랑



그럴줄 알았다니까…

혹시 공장 안에 있을지도 모르니 주의하도록 해.

네미사: 아저씨 고마워요.

리더: 감사합니다. 자 가자.

혼을 모아라!

런치 아버지의 도움으로 스터룸에 들어간 우리는 겹겹으로 쌓여있는 소프트웨어 프로텍터 때문에 고생하고 있던 도중 입구에서 사용했던 런치 아버지의 프로그램을 사용해 드디어 크리프트칩의 정보를 빼내는데 성공했어. 그런데 그 칩의 정체는 우리의 상상을 뛰어넘을 정도로 대단한 물건이었던 거야.

크리프트칩 개요보고

- 등록NO: 00345KU808BJ
- 버전: 2.5

여기에서 말하는 크리프트란 카도쿠라씨와 아르곤소프트사의 설계에 의해 만들어진 새로운 COU칩이다. 높은 연산능력을 가진 칩이지만 최대의 특징은 소울, 혼의 집적능력을 가지고 있다는 것이다. 크리프트가 가진 소울 집적능력과 그것을 이용한 집적사이클에 의해 서술해 보자면 다음과 같이 된다. 크리프트는 그 내부에 스포아(포자)라고 불리는 생체소자를 내포한다. 그 스포아에서 캬리아라고 불리는 소울의 포집능력을 가진 성체를 발생한다. 그 캬리아는 전자적이고 영적인 특성을 가지고있는 특수한 생명체로 네트 위에서 이동하는 능력을 가진다. 캬리아는 소울의 포집을 행하면 네트 회선을 통해 모체에 본능적으로 복귀한다. 스포아 → 캐리아 → 네트 → 본체. 이것이 크리프트를 이용한 소울 집적의 사이클이 된다. 이 소울 집적 능력을 실용화하는 방법으로써는 다음과 같은 방법이 적당하다고 생각된다.

크리프트를 장착한 머신을 각 가정에 배포. 네트에 접속시킨다. 머신을 사용한 사람의 혼은 캬리아에게 포획되어 네트를 통해 모체에 집적된다. 그 결과 모체에는 포획된 소울을 대량으로 집적시킬 수 있다. 반면 소울을 포획당한 인간은 폐인과 같은 상태를 보일 것이라 사료된다. 이상이 크리프트의 골자지만 이것을 우리 계획에 적용시키면 다음과 같이 말할 수 있다.



이것이 사실이란 말인가

「크리프트는 펜던 소사이어티의 목적인 인간의 소울 집적에 가장 유효한 방법이라고」

이런 바보같은 일이… 역시 지금까지의 모든 사건이 이 칩과 관련되어 있었던 거라니. 나쁜녀석들. 결국 아르곤 소프트는 펜덤과 한패거리였던 거야. 대체 그 스포아는 어디의 누가 만들어 내고 있는 것일까? 아니 진짜 사람이 만들어내는 물건일까? 그리고 왜 그런짓을… 그런데 바로 그때우리 앞에 누군가가 나타났어.

리더: 누 누구냐?

공장장: 후후후 드디어 나타나셨군. 아자젤로부터 이 자리를 물려받아 오늘까지…. 싸움이 없는 지루한 날들을 보내서 미치려던 참이었는데… 그런 지옥도 오늘 여기에서 끝난다… 겨우 젊은 육체에서 나오는 피로 말라붙은 내 마음을 적실 수 있겠군.

런치: 이 녀석이 이 곳의 공장장인가.

네미사: 사람 흉내내느라고 고생하는데. 이 녀석. 악마 냄새가 물씬 나.

식스: 하하 그것은 나도 알겠는데. 악마가 아니라면 아주 사이코일거야.

공장장: 더이상 위장할 필요도 없겠지. 내 이름은 쉐무하자. 마법의 극에 달한 인물.

리더: 마치 우리가 오는 것을 알고 있는듯한 말투로군.

쉐무하자: 하하 이것뿐만이 아니다. 너희들의 행동은 모두 우리에게 전해지고 있단 말이다.

유이치: …

런치: 뭐야 무슨뜻이지?

쉐무하자: 이제 곧 죽을 놈들에게 알려줄 필요는 없겠지. 오히려 나는 감사하고 있다. 그날이 올것을 알고 있었던 만큼 나는 자신의 욕망을 채울수 있었으니까.

리더: 어차피 죽일거라면 알려주지그

래. 혼을 모아서 어떻게 할 생각인지?

쉐무하자: 말했을텐데. 더이상 알 필요는 없다고. 더이상 못참겠다. 내가 잊고 있었던 광기의 맛을 기억나게 해 다오.



어자피 인간처럼 보이지 않는군

보스 쉐무하자

마법에 통달했다고 자랑할만한 실력이더군. 마하지온가, 마하부후라, 마하라기온 등 여러 속성의 마법을 섞어 쓰는데다가 가끔 쓰는 메기도라도 초강력. 그리고 델타 푸푸라도 적중율이 낮기는 하지만 상당히 귀찮고. 일단 직접공격은 전혀 없으니 마법방어를 철저하게 했어. 그리고 칸보다는 좀이 잘먹히는 듯하더라고. 좀 골치를 썩힌 녀석이란 것이 솔직한 감상.



쉐무하자: 하하하! 죽음인가!? 내게도 죽음이 찾아온 것인가!?기다리고 기다렸던 안식의 때다….

네미사: 무 뭐야 이 녀석. 죽는 것을 기뻐하고 있어.

쉐무하자: 하하 어자피 심판의 때는 약속되어 있다. 내가 죽은 곳에는 아자젤도 사타나엘도 있지. …아 아니_ 아직이다! 아직 방해물이 있다… 네미사… 그래 네미사!

네미사: 엇!? 뭐? 무슨 말이지?

쉐무하자: 아직이다, 아직 죽음을 받아들일 수는… 적을 해치우지 않으면… 마니토는…, 아직이다… 아직…!!

불신은 파국을 부르고

아니 이녀석도 네미사를…. 그리고 마니토는 대체 뭘까? 우리는 이런 의문을 감추지 못하면서 일단 아지트로 돌아갔다. 우리는 의논끝에 획기적인 계획을 생각해 냈어. 바로 우리가 알아온 크리프트의 정보를 패러다임X를 통해 전 시내에 알리는 거야. 그래 성공만 하면 그들의 음모를 일거에 모두에게 알릴 수 있겠지. 이 생각을 해낸 것은 유이치. 역시 젊은 사람이 머리가 잘 돌아가. 우리는 기대에 차서 패러다임X를 주시했어. 드디어 우리들이 계획한 방송이 나오려는 찰라.. 아니 이게 웬일. 방송되고 있는 것은 크리프트칩의 정체가 아니라 우리 멤버들의 지명수배 기사였던 거야. 란치, 식스, 유이치, 그리고 나. 잠깐동안 멍해있던 우리에게 하나의 메일이 도착했어.



○상상외의 전개

마사히로에게
—카도쿠라—

여 마사히로, 아니 실례 그쪽에서는 스프키였지. 에에비전은 봤나? 어때 크게 나왔지. 뭐니뭐니 해도 네 공이 컸다. 계획의 중요부분인 네트워크를 돌아다니는 해커들은 우리에게있어서 대단히 골치아픈 존재였거든. 네가 자신을 미끼로 해서 처리에 협력해 준 것은 정말 감사하게 생각한다. 그 4명을 붙잡는 것은 시간문제니까 그때 또 한잔 하도록 하지. 부하와 사장으로서가 아니라 한사람의 친구로서. 그러면 건강하길.

이 편지를 본 모두는 리더를 의심하기 시작했어. 리더는 자신의 결백을 주장했지만 지금까지 아르곤소프트에서 프리랜서로 일했던 것을 숨겼다는 사실과 지명수배에서 빠진 것 때문에 모두들 그가 배신했다고 생각하고는 떠나버렸지. 하지만 나는 함정이라고 생각했기 때문에 떠나지 않았어. 왜냐고? 생각해봐 상대방이 바보가 아닌 다음에야 정체를 알려줄 것이 뻔한 편지를 보낼리가 있어? 멤버들이 다 알고 있는 암호로. 그렇다면 함정이 뻔하잖아. 그런데 PC에 갑자기 뭔가 비추어지기 시작했어.



서로를 불신하게 되다

콘돌: 카부토… 카부토여.. 나는 레드맨이다

메니사: 레드맨!

레드맨: 카부토. 드디어 녀석이 움직이기 시작했다. 더이상.. 시간이 없어. 이대로라면 더많은 혼이 녀석의 손에 넘어가 버린다. 시간이 없다. 영화관에서 기다리고 있을테니 빨리 와다오.



다시 등장한 레드맨

자 새로운 실마리의 등장인가. 나와 네미사는 리더가 있는 것에 관여하지 않고 바로 패러다임 X로 직행했어.

레드맨: 왔는가 카부토. 기다리고 있었다. 알고 있는 대로 지금 많은 혼들이 전계의 바다에 삼켜지고 있다. 녀석이… 나쁜 길을 걷기 시작한거다. 이제 그것을 멈출 수 있는 것은 너밖에 없다. 힘을 빌려다오.

네미사: 잠깐 기다려요! 레드맨 당신의 정체를 밝히는 것이 먼저 아닌가요? 모습을 바꾸어가며 일방적으로 명령하다니 당신 대체 누구죠? 녀석이라니 대체 누구예요.

레드맨:……. 언어는 그 모습만을 전하고 그 마음을 버리게 만든다. 때문에 나는 네게 비전 퀘스트를 권한다. 내가 누구인가… 적이 누구인가… 그것은 네 자신이 혼과 이야기하는 도중에 알게 될 것이다. 그리고 네미사.. 네 운명도…

네미사: 역시 당신 네미사의 일을 알고 있군요.

레드맨: 카부토여. 단단히 각오하고 가도록 해라. 이 혼이야말로 마지막 비전 퀘스트. 갈라진 전사들의 마지막 메시지다.

VISION QUEST 3
엽이 잠든 땅

나오미: 여러 아마미시의 지하유적에 대해서는 전에 충고했었죠. 자업자득이잖아요.

니시: 잠들어 있던 악마가 그만큼 강력하리라고는 생각하지 않았다. 우리 사마나들로서는 먹히지가 않아.

나오미: 아 그래요. 그러면 장소를 바꾸면 되잖아요. 그 마니토라는 메인 시스템… 일부러 도시의 지하에 묻지 않으면 안되는 이유라도 있는 것인가요?

니시: 카도쿠라으로부터의 요청이다. 마니토에 대해서는 녀석에게 일임하고 있어. 그곳이 아니라면 계획전체에 지장이 오는 것같다.

나오미: 무엇을 계획하고 있는지는 모르지만… 고대의 악마들은 상당히 세다고요.

니시: 그러니까 자네에게 부탁하는 거다. 부디 그 악마를 처리해 주게.

나오미: 그래요. 뭐 이야기에 따라서는…

니시: 알고 있는대로 이 유적은 길이 두갈래로 나눠어져 있다. 사방의 끝에 모두 악마가 있지…

나오미: 디아마트와 아프스. 모두 슈멜의 전통에서 볼 수있는 고대악마들이군요.



이번일의 목표는…

니시: 우리에게 필요한 것은 메인프로그램을 설치할 장소다. 너는 둘 중에 하나를 해치워주면 돼. 어느 쪽을 해치울 것인가는 네 재량에 맡긴다. 성공하면 상응하는 보수를 주지.

나오미: 알겠습니다. 미스터.그 이야기 받아들이기로 하죠.


이번일의 목표는…

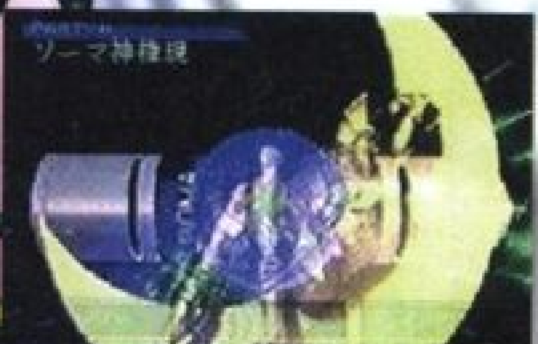


생각외의 미인?

나는 던전 안에 들어왔어. 메인프로그램 때문에 컴에 여유가 없어서 매핑이 안되기는 하지만 중간에 벽에 지도도 있고 길도 그리 복잡하지 않아 쉽게 목적지에 도착할 수 있었지. 게다가 이 여자 왜이렇게 세. 악마를 부르지 못함에도 불구하도 악마들이 상대가 되질 않는군. 게다가 MP회복까지 10개나 있으니… 두갈래 길의 끝에는 각각 디아마트와 아프스가 있었지만 나는 일단 아프스를 골랐어



벽에 지도가 붙어있다



악마들은 없지만 기술은 모두 강력한것 뿐

나오미: 들어라! 고대신 아프스여! 내가 여기에서 싸움을 원치 않는다. 빛도 어둠도 없는 장소로 돌아가는 것이 좋아!

아프스: …저주받은 피에의해 태어난 인간의 아이여… 왜 내게 그 검을 휘두르는가…. 아무리 싸움을 오랫동안 안했다고 너같은 애송이에게 당할 것 같으냐….


고대신 디아마트


고대신 아프스. 어느쪽을 택해도 관계 없다

보스: 아프스

워낙 나오미가 세기 때문에 걱정불요. 관세음의 제도로 HP를 늘린 뒤에 공격은 주로 구리가라의 흑룡으로 처리하면 힘들이지 않고 끝난다. HP보충에만 주의할 것.

나오미: 휴… 애먹이는군. 아직 완전히 눈뜨기 전이라서 살았다. 악마들이라도 사용할 수 있었으면 간단했겠지만… 뭐 무리한 이야기겠지. 그렇다고는 해도 메인프로그램을 설치하는데 이 정도의 스페이스가 필요한 것일까? 마니토… 분명히 그런 이름이었지…

목소리: 어리석은 자여…. 인간의 손으로 신의 피를 흘릴 수 있다고 생각한 거냐.

나오미: 아프스?

목소리: 나는 힘. 모습을 바꾸고 이동하는 일은 있어도 사라지지는 않는다. 어리석은 자여. 내게 칼을 겨눈 보답. 그 몸에 그대로 받도록 해라.



이것이 모든 사건의 시작이었을까

나오미: …!? 콜록 콜록 뭐지.. 갑자기 공기가… . 이런 이것은!? 끌려들어 간다… 으… 나는 이겼다…. 그런데…왜…. 나는 아직….

레드맨: 신과 악마의 사이에서 태어난 여자가 그 마지막에 범한 실수. 신은 죽었지만 그 기가 목숨을 이었다. 신과 인간, 그 조화가 무너지면 공도 시도 망가져 울부짖는다. 그것은 어느 시대라도 같다…. 아버지같은 태양의 목소리도 닿지않는, 어머니같은 대지의 깊은 곳에 마니토가 있다. 이 땅에 살아가는 인간들에게서 지금까지 살아있던 모든 것을 빼앗으러…

인간과 마니토… 어느 쪽이 멸망… 함께 되어서는 안되는 것이다… 카부토여. 너는 대지에서 태어난 인간의 자식. 그렇다면 인간으로서 살아라. 인간으로서 자신이 갈 길을 정하는 거다. 네미사도 자신의 숙명에 눈뜨는 날이 오겠지. 자 마지막의 때는 얼마남지 않았다. 자 내게 보여다오. 카부토 코우지라고 자칭하는 혼의 사는 모습을… 전사들의 남은 목소리는 모두 너와 함께한다. 자 가는거다 카부토여.

결계 안으로

눈을 뜬 내게 네미사가 질문공세를 퍼부어 댔어. 뭐가 그렇게 물어볼 것이 많은지. 그리고 리더는 나와 네미사가 PC로 들어가는 것을 보고 상당히 쇼크를 먹은것 같아. 아니 그렇게 말했는 데도 아직 못 믿고 있었단 말인가. 휴. 어른들은 별 수 없어. 하지만 무시할 수는 없는 것이 내가 비전퀘스트를 하고 있는동안 기발한 보복법을 생각해 낸거야. 바로 아르곤 네트의 중심부에 바이러스를 심는 거지.



성공 일보 직전에서

성공만 한다면 일거에 복수가 가능하다. 우리는 모두 기대에 부풀어 리더의 작업을 지켜보았어. 순조롭게 카피되어가는 바이러스를 보며 기뻐하고 있었던 것도 잠시. 바이러스 카피는 98%에서 정지되고 화면에는 카도쿠라의 모습이 나타나지 뭐야.

카도쿠라: 후후후 아깝구나. 정말로, 이제 조금이었는데 사쿠라이.

리더: 제길. 카도쿠라 네가 방해를 했군

카도쿠라: 이게 무슨 짓이냐 사쿠라이? 내가 운영하는 혼의 전송루트를 파괴할 생각이 아니었나? 나를 상대로 네가 할만한 행동이지. 아니 시나리오대로 라고나 할까… 하하하하!

리더: 제길.

카도쿠라: 네 그 모습에는 동정을 금할 수 없구나. 불쌍한 사쿠라이. 내게 잠자코 따랐다면 이렇게 되지는 않았을텐데…

네미사: 제길. 정말 시건방진 녀석이군! 당신 대체 무엇을 꾸미고 있는 거죠? 혼을 모아서 어찌할 생각이예요?

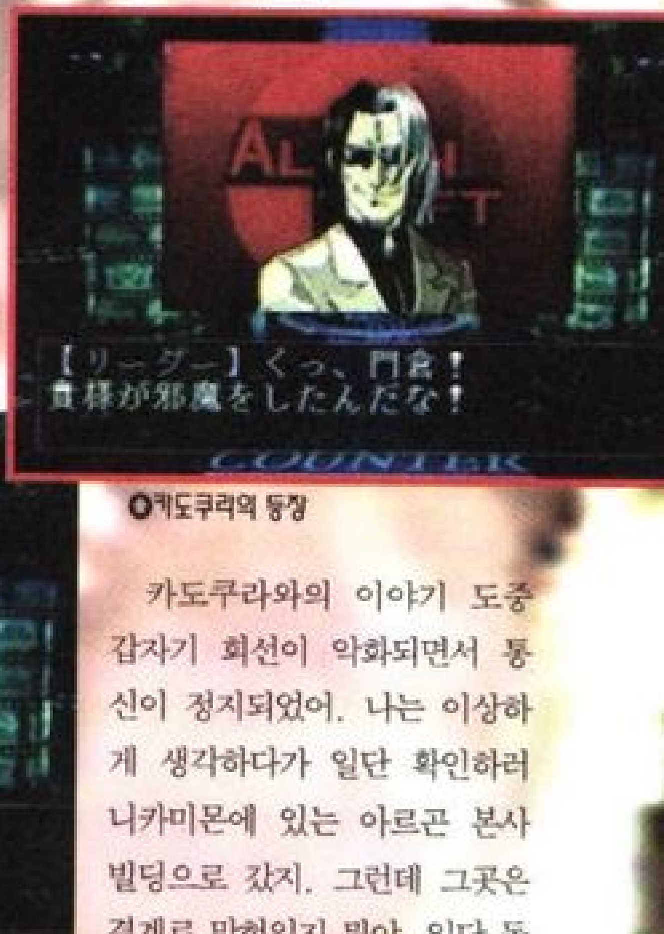
카도쿠라: 후. 아직 남아있는 멤버가 있다니… 다행이군 사쿠라이.

네미사: 대답해요.

카도쿠라: 하하하 그것을… 알… 면… 너희들….

리더: 엉? 뭐지?

카도쿠라: 첫 또 .. 폭주하는… 거냐…. 왜 복종하지 않는거지…. 휘네간은 어찌된거냐… 용서못해…



카도쿠라의 등장

카도쿠라와의 이야기 도중 갑자기 회선이 악화되면서 통신이 정지되었어. 나는 이상하게 생각하다가 일단 확인하러 니카미몬에 있는 아르곤 본사 빌딩으로 갔지. 그런데 그곳은 결계로 막혀있지 뭐야. 일단 돌아와서 리더와 상의해도 별수

한 수가 없고, 그때 네미사가 아이디어를 짜냈어. 패러다임X로 들어가 본사 건물안의 단말기로 나가면 되지 않냐고. 약간 황당한 방법이긴 해도 도리가 없으니 그 의견에 따를수 밖에.



결계로 싸인 빌딩

본사 건물 안은 뭔가 이상한 상태였어. 그런게 거기에서 맞부딪친 것이 바로 휘네몬. 그는 우리에게 지난 일을 잊고 힘을 합치자고 했지만 그 녀석을 믿보고 믿어. 나는 거절했지. 그 녀석은 역시 너는 속좁은 녀석이라면서 사라져 버리더군. 홍 지금까지 네가 한 일을 생각해 봐라. 그런데 그 녀석이 떨어뜨리고 간 종이를 보니 「봉인은 빨강1, 파랑1 빨강2 파랑2 빨강3 파랑3의 순으로」 라고 적혀있었어. 척하면 삼천리. 말에 감을 잡고 돌아다니다 보니 빨강과 파랑의 봉인된 문들이 있더라고. 순서대로 봉인을 풀고나니 남은 것은 황색문뿐. 당연히 갈곳은 그 곳 아니겠어. 그런데 그 문 앞에서 나를 기다리고 있던 휘네간은 내게 싸움을 걸어왔어.



협력을 선택하면 일어 번으로 준다

보스 휘네간

드디어 휘네간과도 결판을 지을 때가 왔다. 이번에는 왠지 악마를 한놈만 불러냈지만 베이파론의기(매혹) 데스바운드, 무도온 등을 골고루 사용하는 만능 파이터. 그 놈을 해치우면 휘네간이 정면으로 나오는 데 각종 물리공격이 상당히 강하다. 칼은 회피력이 상당히 높으므로 총이 유효



휘네간: 너 따위는 단숨에 해치우고 마르좀을 죽일 생각이었는데…. 내게… 이겼다고 해도. 과연 너따위에게…. 그녀석이 당할 것인지… 어떨자… 다행히 이겼다고 해도… 그 괴물을 멈추지 않으면… 또 똑같은 일이…. 생길…. 애시당초 내가 찾으라고 명령받았던… 네 네미사라는 녀석이라면… 혹시…

또 네미사란 말이…. 우리는 휘네간의 말을 다시한번 되새기면서 메일물로 향했다. 마르좀과의 결전을 위해

악마: 구구구. 기가가가. 혼…혼이다… 인간.. 여기에 왔나… 내 결계를 깨트린거냐…. 우.. 왜 마니토를 미치게 하나!? 왜 우리들까지 없애려고 하는거냐!? 우우우 엉 이 기미는…. 이것은 미네사의 기미! 멸망의 기미!! 우와….

히토미: 이것이 마르좀? 이 악마도 미네사를 알고 있는 것인가? 뭐야 이 녀석… 나 상당히 기분이….

네미사: 어찌된 거야 휘네몬도 이 악마도 왜 나를 알고 있는 거지? 내 무엇을 알고 있는거야? 마니토가 뭐냐고!

히토미: 네미사… 진정해… 그러지 않으면…

미네사: 이 기계로군. 이것만 부수면 더이상 혼을 모을 수 없는 것인가. 자 박살내 버릴까. 하나 둘

히토미: 그만둬… 네미사….. 그런 짓을… 하면… 안에 있는… 혼이… 어떻게 될지…. 혹시 돌아갈 수 없게 된다면 카부토의 아버지의 혼도….

네미사: 뭐? 왜그래 히토미!? 마르좀은 쓰러뜨렸단 말이야.

히토미: …미안…해/ 왠지… 대단히…. 피곤해…. 좀 쉬게 해줘….

네미사: 히토미? 히토미….. 대체 어떻게 된거지? 히토미 정신차리라니까… 왜그럴까? 아직 전부 끝난 것도 아닌데…. 카부토 아지트로 돌아가자.

보스 마르좀

침묵의 속삭임을 사용하지만 디크로즈의 돌만 있으면 걱정할 필요는 없다. 가끔 사용하는 아르가조가 대단히 강력하고 전체 물리공격도 사용한다. 맷집이 상당히 좋은데다가 방어력도 좋으니 주의하는 것이 좋다.



동료들을 구하라

나와 네미사는 왠지 무거운 마음으로 아지트로 돌아왔어. 그런데 아지트에는 유이치가 있지뭐야. 우리는 반가워하는 마음에서 이야기를 걸었지만 3명은 잡혀있다고 하면서 아마미 모노리스로 오란 소리만을 되풀이했어. 황당해하고 있는 우리들에게 나타난 레이레이호는 이아이는 세뇌되었다고 하면서 3명의 납치소식을 알려주었어. 음… 배신자는 바로 유이치였다는 이야기군. 하지만 세뇌된 것이라면 그를 탓할 수는 없지. 우리는 일단 유이치를 그녀에게 맡기고 아마미 모노리스로 발길을 옮겼어. 그런데 이대로라면 히토미의 혼은 네미사에게 먹혀버릴거라는 그녀의 말은 나를 아프게 짓눌렀어. 대체 어떻게 해야 하는 걸까.



나는 이미 짐작하고 있었다네

아마미 모노리스에 도착한 우리는 누군가의 환영인사를 받았어. 그는 동료들이 20층에 있으니 구할 수 있는 만큼 해보라는 거야. 이 건물의 구조는 기본이 쌍동이 빌딩에다가 옥상이 따로 달려있는 구조같아. 일단 오른쪽으로 올라가볼까. 직통 엘레베이터는 제어실에서 조종하지 않으면 쓸 수 없다고 하니 일단 계단으로 3층까지 올라가 엘레베이터로 19층까지 가고 거기에서 또 계단으로 20층까지 올라가야 하더군. 하여튼간 20층의 창고에서 식스를 구했어. 사정 이야기를 했더니 리더를 괜히 의심했다면서 후회하더군. 하지만 엎질러진 물 아니겠어. 일단 그를 구하고 같은 층에 있는 R20 제1제어실로 갔더니 식스가 그곳에서 자신이 조사해 보겠다면서 나보고는 다른 곳에 가서 조사하라고 하더군. 이번에는 1층으로 돌아와 반대로 왼쪽으로 올라갔더니 같은 창고에서 런치를 구했지 뭐야.



그러니까 경솔은 금물

그런 다음 L20제1제어실로 갔더니 런치가 식스와의 토론을 통해 알게 된 것을 우리에게 알려주었어. 이 건물은 L과 R. 그리고 20층을 기준으로 상하로 나뉘어져 있는데 각 층마다 설정된 암호를 입력하면 상하층 간의 왕래가 가능해지는 것같아. 그 암호는 L상이 TWIN. 하가 FLY. R상이 PIXY. 하가 WIZ인 것같아. 대응은 밑에서 위의 순서로. 그러니까 L하의 경우 2층에 F. 3층에 L. 19층에 Y를 설치하면 된단 의미지. 암호는 각층에 지금까지는 들어갈 수 없었던 방들안에 설치되어 있는데 방 안에 들어있는 알파벳은 그 방의 모양과 대응되어 있기 때문에 꼭 판넬을 다 열어보지 않아도 되었다는 것이 상당히 좋았어. 한쪽을 성공하면 1층에서 20층까지의 직통 엘리베이터가 작동되고 양쪽다 암호를 완성시키니까 윗층에 올라갈 수 있게 되더군. 같은 방식으로 일을 처리해 양쪽의 39층에 있는 제2제어실로 가니까 중심부로 진입할 수 있게 되었어. 우리는 중심부에 집결해서 리더를 찾으려 했지. 우리는 그곳에서 카토쿠라을 만났지만 그는 아무래도

악한 정신이 나간 듯 보였어. 네트를 만든 것을 후회하는 눈치를 보이더니 자신은 니시에게 속은 것이라 하더군. 뭐 정신나간 사람과 계속 이야기하는 것도 무의미한 것같아 다시 니시를 찾아 차관실로 발걸음을 옮겼지.


직통 엘레베이터가 열렸다



정신이 나갈듯한 카도쿠라

차관실에서 만난 니시는 인간은 불필요한 존재라며 영혼들을 모아 자신들의 주에게 바칠려고 한대. 옥상의 안테나를 이용해 전 세계적인 방송을 해서 영혼의 흡수를 기하급수적으로 늘릴려고 한다나? 역시 정신이상이군. 그런데 그도 마니토의 이야기를 꺼내길래 네미사가 자신이 네미사라면서 대체 마니토가 뭐냐고 물어봤지. 그 말에 니시는 미친듯이 웃으며 유일한 걸림돌이 제발로 걸어왔다면서 모습을 악마로 바꾸고 우리에게 도전해 왔어. 그의 이름은 아자젤. 전에 쉐무하자가 말했던 악마였던 거야.

보스 아자젤

강력 마법인 킬로친 웨이크를 연발하는데 거의 죽은 것 살리기가 상당히 바쁘군. 물리공격 회피도가 대단히 높아 총과 마법밖에





무엇에 쓰는 물건일까?

는 통하지 않더라고. 힘든 상대였어. 게다가 회복마법은 왜이리도 자주 쓰는지. 보스로서의 긍지가 없나? 타루카자로 공격력을 높이면 그 다음부터 직접공격도 무서워지더군.

리더의 최후

아자젤은 차륜의 플렛을 남기고 자신들의 주인은 영원하다며 죽어갔어. 이제 남은 것은 안테나의 폭파와 리더의 구출. 갈 곳은 옥상밖에 남지 않았어. 옥상에 도착하니 안테나가 파괴되는 모습. 런치들이 폭파에 성공한거야. 우리는 적의 계획을 방지한 것을 기뻐하고 있었는데 갑자기 나타난 리더는 우리를 죽여버리겠다는 식의 이야기를 했어. 우리는 리더가 밥이라도 잘못 먹었나 하고 생각했는데 우풀사 리더는 적에게 씌워져 있었던 거야. 그는 사무쉘이나 아자젤이 없어도 마니토만 있으면 혼돈은 모을 수 있다면서 우리를 공격해 왔어.



안테나의 폭파에 성공



악마에게 홀려버린 리더

보스 사타나엘

리더의 몸을 가지고 공격을 해 오다니. 게다가 전격계 속성은 무조건 반사. 총 반사. 빛나는 눈같은 석화마법과 마하지온가 선더볼트, 이빌트랜스 같은 초강력 각종 마법을 사용하지 뭐야. 리더를 구하고 싶었지만 그렇게 사정봐 주면서 상대할 만한 적이 아니었어. 마법 중에는 메키도가 잘 먹히더군. 가능한한 리더를 구하고 싶었지만…. 내가 할 수 있는 일은 아무 것도 없었다.



리더: 나는…. 그렇군… 두사람이 멈추어 주었나. 미안하다.. 헉헉 한심하군. 저런 악마에게….

네미사: 리 리더 나는….

리더: 괜찮아. 이렇게 된 것은… 나도 원했던 일이다… 두사람을 상처입히는 것보다 훨씬 낫지.

네미사: 미안해요. 나는 이 정도밖에는…

리더: … 우습군. 어는 이렇게 되어서야 비로소 내 진짜 마음을 알았다. 카도쿠라의 끝을 알 수 없는 재능을 시샘해 스프키즈를 만들어 도망쳐 필사적으로 자신을 속이고 있었던 자기 자신을… 이것으로 잘 된거야. 너희들은 나를 구해 주었다… 코 콜록 콜록

네미사: 리더! 그런… 히토미! 히토미! 부탁이니까 나와줘. 리더가 리더가 죽는다고….

히토미: 리더?

리더: 그래… 히토미도…. 그랬었나….

히토미: 나 나는…. 리더… 리더…. 누구지… 기억나지 않아….아니야 잘 알고 있는 사람… 하지만 기억나지 않아… 왜? 나 나는 왜?

리더: 카부토… 히토미를… 구해다오….그리고… 그 뒤에 울고 있는 저 아이를…. 괜찮겠지. 너희들이라면…. 안심을 하고 나니 졸려지는데… 약간만 자게 해줘….

히토미: 리더… 리더.. 안돼요 죽으면 안돼… 리더!!

네미사: 히토미도 이젠 더이상 나오지 않아… 겨우… 계획을 멈출 수 있었는데… 이래서는….

카도쿠라: 무 뭐야 이것은!? 왜 안 테나가!?

네미사: 당신은!?

카도쿠라: 이래서는 소울을 모을 수 없어. 캐리아가 돌아올 수 없잖아. 너희들이 부순 것이냐.

네미사: 소울을? 당신이 왜 소울같은 것을?

카도쿠라: 너희들은 아자젤만 없애주었으면 되는 거야. 그것을… 용서 못해.

네미사: 우리를 이용했다는 거로군. 팬덤도 아닌 당신이 왜 소울을 모으는 거지?

카도쿠라: 마니토가 원하고 있다. 좀더 많은 혼을…. 하지만 이렇게 된이상 너희들의 용도도 끝이다. 함께 전이계로 떨어뜨려주지.

네미사: 전이계? 당신은 대체 누구지?

카도쿠라: 잘가거라 네미사! 마니토에게서 태어난 죽음의 아루마여!



어떻게든 구하고 싶었는데…



이 녀석도 누군가에게 홀린것일까?

네미사의 정체

???: 괜찮다 안심하고 눈을 떠도 좋아. 이곳은 내 몸안에 살아있는 대지. 어머니의 가슴속이다. 그래 일찌기 대지는 우리들에게 노래를 들려주었다.

그리고 나를 조용히 감싸주었다. 그러니까 우리들은 잊지 않았다. 위대한 대지의 목소리…. 대지의 영원함을… 하지만 많은 겨울을 지나는 동안 인간은 노래를 잊어버렸다. 뿌리없는 풀이 되어버린 것이다. 이 땅에 불어닥친 재앙은 인간이 불러들인 것이라고 해도 과언이 아니다. 내 이름은 레드맨. 대지와 함께 살았던 사람들이 남긴 불. 이것이 바로 마지막 목소리. 내 기억을 네게 이야기하겠다.

내가 봉인했었다. 마니토라는 원흉을. 이와같은 재앙이 두번다시 일어나지 않도록. 마니토는 그 하나만으로는 돌과 같다. 혼도 자아도 가지지 못하는… 단순한 것이다. 한없이… 자아없는 순수는 굽혀질줄 모르는 강과 같지. 인간이 손을 대면 갑자기 화를 낸다. 그래서 나는 그 모든 것을 자애로운 대지에게 부탁한거다. 대지는 마니토를 안아주었다. 하지만 마니토는 인간과 만나버렸다. 그리고 광기를 알게 된거다. 더이상 내 목소리는 그에게 닿지 않는다. 마니토를 멈추기 위해서는 스스로 소멸시키는 것 이외에는 없다. 하지만 그는 멸망을 모른다. 모든 생명이 축복의 노래와 함께 눈을 뜨고 모든 생명이 죽음의 노래와 함께 끝나는 것을 모른다. 마니토를 멸망시키기 위해서는 그에게 죽음의 노래를 알게 하는 수밖에는 없다. 그리고 그 노래를 아는 자가 바로 네미사인 것이다. 이미 그녀의 기억은 깨어나 있다. 네가 눈을 떴을 때 그녀는 자신의 길을 발견했겠지. 카부토여. 죽음은 모든 생을 가지고 있는 것. 그렇게 할 것. 그렇게 해야할 것이다. 그러니까 죽음이란 슬픈 것이 아니야. 오래된 생과 새로운 생의 윤회를 부르는 축제인 것이다. 자 네 손으로 마니토를 구해다오. 내 이름은 레드맨. 먼 옛날부터 혼이 되어 마니토를 지켜봐 온 사람.



결국 레드맨도 인간이 아니었군

네미사: 저것이 레드맨의 진짜 모습… 이라기보다 인간이었을 때의 모습이군. 내 기억을 되살려 주었어. 그리고 내 과거도. 마니토는 내 모체였어. 나는 마니토를 멸망시키기 위해 그가 마니토에게서 빼낸 정신. 나만이 마니토를 멸망시킬 수 있으니까. 무위스가 습격해 올만 하지. 그도 마니토에게서 태어난 악마였으니까. 무위스뿐만이 아니야. 공항에서 나타났던 윈페도, 아르곤본사를 습격했던 마르좀도 모두 마니토에게서 태어난 악마였던 거야. 물론 팬덤이 원해서 나타났던 것은 아니지. 모두 폭주해서 마니토가 마음대로 만들어낸 악마. …단지 분별없이 혼을 구해…. 마니토에게 있어서 방해되는 존재를 공격한다. 더이상 팬덤은 마니토를 컨트롤 할 수 없어. 그리고 마니토 자신도… 이대로는 또 많은 혼이 먹히고 끝나지 않는 폭주를 계속하게 될거야. 빨리 멈추지 않으면…

후후 이상해? 이런 말을 하니까… 나도 이상해. 상당히 진정된 느낌. 기분이 편해졌는데. 하지만 확실하게 생각해. 그렇게 하는 것이 가장 좋다고. 그것은 카부토들도 같겠지? 살아있는 우리들밖에는 할 수 없는 일이 있어. 자 아지트로 돌아가자. 리더의 일을 모두에게 알려야지.



진실을 자연스럽게 받아들이는 네미사

모든 악의 시작

리더의 죽음을 안 일행은 모두 슬픔에 잠겼어. 그리고 복수를 결심하던 차 패러다임X의 뉴스를 보았지. 아니 아마미 모노리스가 이상한 물체에 둘러싸여있지 뭐야. 그리고 우리가 안테나를 부순 자리에는 그 대용물 같은 것이 서 있었어. 카도쿠라은 아직도 계획을 포기하지 않았던 거야. 니카미몬은 현재 출입통제가 되어있다고 하니 우리는 런치 아버지의 힘을 빌리러 아르곤정밀로 갔어. 런치의 아버지는 코아를 가져오는 곳을 알았다고 하시더니 바로 아마미 모노리스 옆에 있는 엘레베이터로 연결되는 지하라고 말해주셨어. 시바하마를 통해 니카미몬으로 갈 수 있는 카드와 함께.



◯너때문에…



◯아버지덕에 무사 통과

우리는 일단 시바하마의 서쪽을 통해 니카미몬으로 들어 갔지. 아마미 모노리스의 지하는 마지막 비전 퀘스트에서 갔던 곳과 동일한 장소였어. 하지만 지난번에 갔던 통로는 막혀 있었고 대신 우리는 새로운 통로를 통해 지하로 내려갔지. 계속 전진을 하다가 마지막에 도착한 곳에는 '증표를 항아리에 넣어라 그렇지 않으면 문은 열리지 않는다'라는 말이 적혀 있었다. 증표라면… 그때 뇌리를 스친 것이 바로 아자젤을 죽였을 때 나온 차륜의 플렛. 그것을 상자에 넣었더니 문은 열렸어. 증표가 들어가는 상자는 아마도 지난번 비전 퀘스트에 둘 중 어느 쪽을 해치웠느냐에 따라 결과가 틀려지는 것 같아. 우리가 안으로 들어갔을때 거대한 마니토의 모습을 확인할 수 있었어.



비전 퀘스트의 행동에 따라


이것이 마니토다

네미사: 이것이 마니토…? 이것이…. 알겠어… 마니토의 목소리…. 느껴져… 몸안에 울려 퍼지고 있어… 비명… 고로워하고 있는것인가… 아니야 이것은 혼들의 목소리… 모두가 울고 있으니까… 마니토는…. 그래… 더이상 들리지 않겠군….

남자: 그래 바로 그거야…

네미사: 이 목소리는…

남자: 히히 우히히히히. 그래 더 더 더 혼을… 히히히히!

네미사: 카도쿠라. 위에 있군.

카도쿠라: 멋지다… 멋지다고… 몸이 부풀어오르는 것같다. 혼이 모인다… 내 안에 힘이 흘러넘친다. 우하하하하

네미사: 카도쿠라. 당신은 자신이 무엇을 하고 있는지 알고 있나요?

카도쿠라: 자 스포아여. … 마니토에 의해 춤추는 아름다운 빛이여. 캐리어를 내어라. 이 지상의 모든 혼을 마니토에게 인도하는 거다. 하하하하.

네미사: 레드맨은 이렇게 될 것을 알고 있었던 거야. 그러니까 봉인하려고 했고. 그래서 네미사를 끄집어 낸거지. 더이상 마니토와 인간은 함께 살 수 없으니까… 서로를 멸망시켜 버리니까…

카도쿠라: 자 혼이다 혼이다…

네미사: 사람의 마음은 약해져 버렸어. 불안, 슬픔, 증오.. 자신의 감정에 조차 쉽게 휩쓸려 버릴만큼… 코우지 지금 마니토에게는 카도쿠라 이외에는 보이지 않아. 우선 저녀석을 쓰러뜨리지 않으면 마니토를 멈출 수는 없어. 자 마지막 결전을…



이미 제정신을 잃은 카도쿠라

보스: 카도쿠라

그야말로 라스트 보스에 걸맞을 정도의 강함. 극광대파참은 전열 전원 공격. 마하지온가. 이형포자비탄. 테트라칸. 게다가 어느 정도 공격을 가하면 2단변신. 초반에는 일반공격만

하지만 어느정도 대미지를 가하면 세컨드선, 메가톤프레스, 이형포자집단, 나라크노아피스같은 무지막지한 기술들을 써댄다. 적어도 2명정도의 전문 회복원을 두고는 마법반사를 적극적으로 활용하자. 변신한다는 일을 십분 감안해서 장기전으로 나가자.

1단계 모습



2단계 변신이다



네미사: 마니토의 목소리가… 들려 카도쿠라이 사라졌으니까…. 지금이라면 내 목소리고 닿겠지. 마니토 돌아가자. 우리들이 있어야 할 세계로… 그렇게 하면 이젠 더이상 괴로워할 필요가 없어.

카부토… 나는 당신과 있고 싶어. 히토미와도 스프키즈의 모두와도 이대로 함께 있고 싶었어. 하지만 안돼… 지금의 사람들의 혼은 우리들에게는 견딜 수 없어… 아무리 원해도…. 인간이 잘못한 것은 아니야… 하지만 마니토도 그래… 아무도 잘못한 것은 없어…. 살아있는 다… 그래 단지 그것뿐. 나는 마니토에게 돌아가겠어. 그렇게 하면 마니토도 죽는 것이 가능하지. 그도 그것을 원하고 있고…. 그것이… 내 의미였던거야….

나는 마니토가 부른 죽음의 노래 바로 그 자체니까. 오늘은 내 첫 생일인지도 몰라. 나는 잊지 않겠어 카부토를… 그러니까 꼭… 아 히토미 눈을 떴군…

그렇게 그녀는 우리의 곁을 떠나갔고 그녀와 접촉한 마니토는 마치 처음부터 없었던 것처럼 깨끗하게 사라져 버렸다. 과연 그녀는 마지막 내게 무슨 말을 하려고 한 것일까. 그리고 정녕 이것으로 사건은 끝난 것일까!



네미사와 히토미의 분리



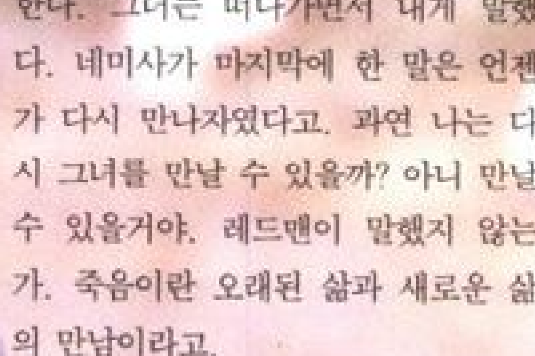
이것이 네미사의 본모습



사라져가는 마니토

-스탭롤-

지난번 사건이 있고 얼마간의 세월이 흘렀다. 우리 아마미 시는 계획도시였기 때문이라고는 해도 완전히 해체되기로 결정되었다. 그 때문에 우리들도 모두 뿔뿔히 흩어지게 되었다. 식스는 집안일을 돕기로, 런치는 우수한 기자가, 유이치는 스프키에 뒤지지 않는 멋진 해커가 되겠다면서 모두 흩어졌다. 그리고 히토미는 아버지와 함께 잠시 미국으로 가기로 결정했다고 한다. 그녀는 떠나가면서 내게 말했다. 네미사가 마지막에 한 말은 언젠가 다시 만나자였다고. 과연 나는 다시 그녀를 만날 수 있을까? 아니 만날 수 있을거야. 레드맨이 말했지 않는가. 죽음이란 오래된 삶과 새로운 삶의 만남이라고.



모두들 떠나가지만 우리는 하나다



대체 누가 보낸 것일까

새로운 시작

지금 나는 꿈을 꾸고 있는 것일까… 나는 지금 아지트에 서 있다. 옆에 있는 네미사와 함께. 하지만 나는 그것을 상당히 자연스럽게 받아들이고 있는 듯하다. 시기는 우리들의 모험이 끝난 뒤처럼 보이는데 왜 네미사가 내 옆에 있는거지? 아 이것은 꿈이 틀림없다. 꿈이긴 하지만 네미사와 재회를 할 수 있다니 너무 기쁘군. 그런데 갑자기 사마나 네트에서 새로운 통신이 들어왔다. 시아크의 11층에서 새로운 악마들이 나타났다고. 나는 가야할 의무는 없지만 네미사와의 재회를 만끽하려는 의미에서 시월드로 갔다. 엇 정말 11층에 이상한 곳이 생겼더군. 안에 들어갔더니 6개의 문이 있었어. 번호대로 안으로 들어갔지. 뭐 각자 문에는 웃기는 퀴즈같은 것들이 붙어있지만 별 상관 안해도 되더라고. 그런데 각 방마다 보스들인 있는데… 아니 왜이리 세. 정말 다섯놈 모두다 장난이 아니군. 특히 마지막 녀석은 최종 보스보다도 센 것 같더라. 천신만고 끝에 다섯놈을 죽이고 ???표가 붙은 방에 들어가니 수고했다면서 시간을 거꾸로 돌리고 싶냐고 물어보더군. 그때 난 알았어. 이것은 바로 내 잘못을 보상하기 위해 하늘이 내린 기회라는 것을. 기다려라더. 당신이 죽게 내버려 두지는 않겠어. 그리고…



첫번째 보스 킹프로스트



두번째 보스 마왕 마라



세번째 보스 리리스



네번째 보스 루키후그스



마지막 보스 페르세브브



보스를 쓰러뜨릴때마다 하나씩 받는다

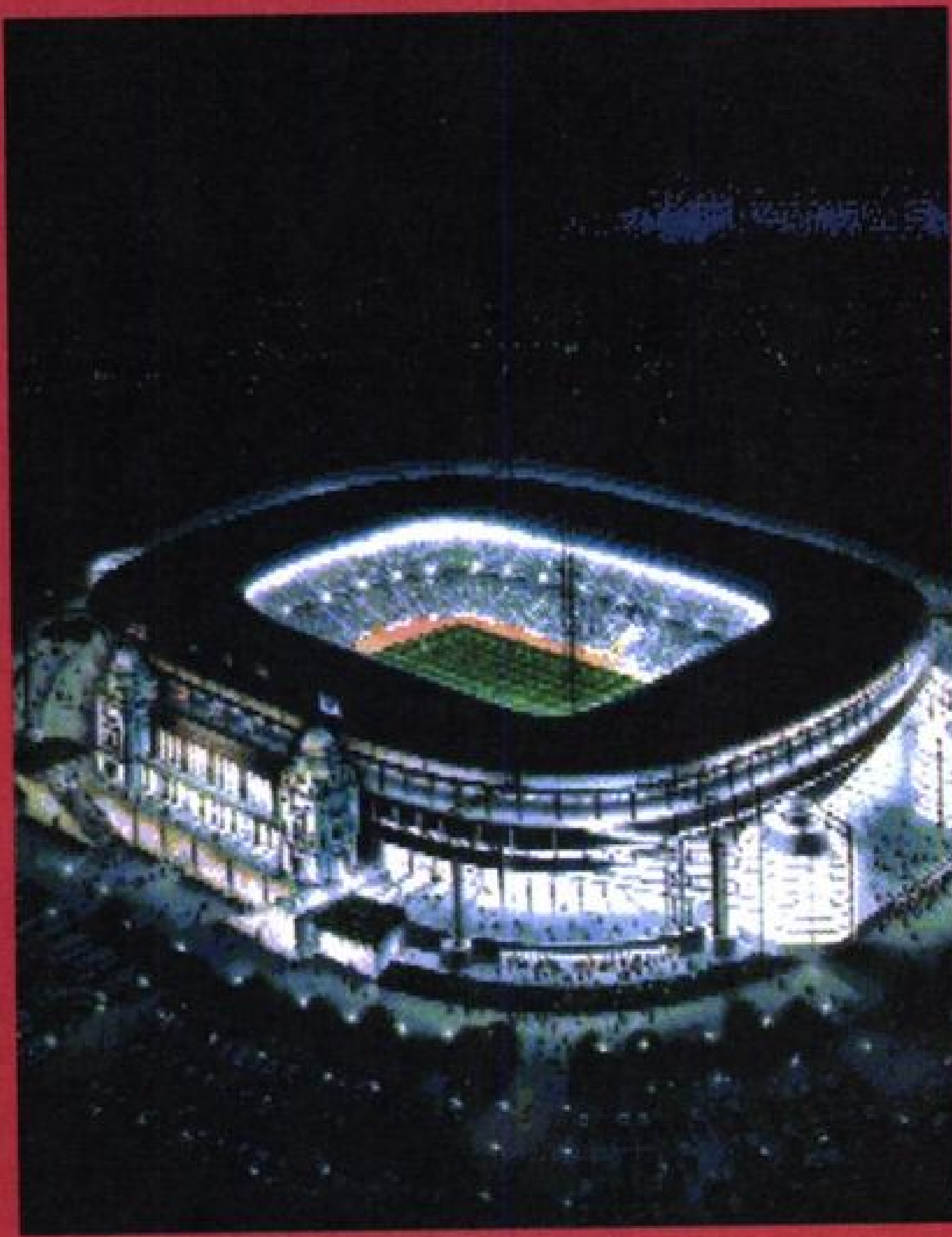


자 새로운 시작이다

공략후기

분석자 : 안영식(PS매니어)

플레이를 끝낸 순간의 기분은 뭐라고 말할 수 없을 정도다. 절묘한 스토리 라인과 멋진 화면연출. 그리고 구성은 약간 짧은 길이를 제외하면 여신전생의 최고작이라고 불러도 손색이 없을 듯하다. 그런데 아무래도 이번에 본 엔딩은 해피엔딩이 아닌 것같은 기분이 든다. 하지만 혹시 첫번째 플레이에서는 해피엔딩을 볼 수 없는 것이 아닐지. 두번째 플레이로써 스토리가 진정으로 마감되는 것이 아닐까. 왜냐하면 스토리상 미심적은 부분이 아직 많이 존재하고 VR파크에 대한 이벤트가 없었다는 것도 이해가 되지 않기 때문이다. 그리고 그 수많은 분기점들. 게다가 2번째 플레이라고 확실하게 표시해 주는 만큼 뭔가 틀린 것이 존재함은 분명하다. 하여튼간 SS를 대표할만한 RPG의 출현을 축하하며 전작들에 비해 난이도가 많이 저하된 만큼 부디 초보자들도 멋진 소울해커즈의 세계로 뛰어들어 보기를 권한다.



J리그 프로 축구 클럽을 만들자

TV중계를 보면 축구스타들의 화려한 플레이들을 볼 수 있다. 그런데 이 게임은 그 화려하게 되기까지의 숨은 과정들을 지켜보는 단계라고 할 수가 있다. 유저는 클럽의 총 경영자 겸 감독이 되어 클럽을 일본, 더 나가 세계 최고의 클럽으로 성장시켜야 한다. 그럼 지금부터 최고의 클럽에 도전해 보자.

■제작사:세가
■장르:스포츠 시뮬레이션
■발매일:97년 11월 20일
■발매가:5,800엔

그래픽	★★★
조작감	★★
스토리	★★★★
연출	★★★★
사운드	★★★
소장가치	★★★★★

J리그 준 가맹리그(JFL)전

게임을 시작하면 우선은 연고지를 선택해야 한다. 연고지는 전국 지방에 속해 있는 현(縣)의 시(市)나 도(道)를 선택할 수 있다. 일본 전국 주요 지역 중에서 1,232개의 연고지 선택이 가능하다. 연고지를 선택하는 방법은 4가지 조건을 완벽하게 갖춘 땅이어야 한다. 4가지 조건은 바로 인구(人口)와 땅값(地價), 교통(交通), 축구 인기(サッカー人氣) 등의 조건이 좋아야 한다.

인구의 역할

인구가 많을수록 축구장을 찾는 사람이 많아진다. 인구의 수로 소도시(小都市), 중소도시(中小都市), 대도시(大都市) 등으로 나뉘는데 소도시는 나중에 스폰서들의 가치도 떨어지고 또 스타디움의 수익이 현저히 떨어진다. 그리고 물론 축구 클럽을 받쳐 주는 응원팀인 서포트클럽(サポート) 사람들의 수도 없어서 클럽의 인기도를 상승시키는 일도 힘들다. 그렇다고 많다고 좋은 것은 아니다. 인구가 많고 축구 클럽의 인기가 많은 곳일수록 그만큼 기대에 부응해야 하고 땅값이 비싸므로 어떤 건물을 세우든지 비용이 많이 든다. 인구는 처음 시작할 때는 20만~10만쯤의 도시가 적당하다.

땅값의 역할

인구를 모으는 일을 한다. 이것은 나중에 금융 투자나 부동산 투자 등으로 올릴 수 있다. 이것은 그래도 4개의 역할 중에서 부업(副業)쪽의 돈을 모으는 역할을 하므로 그렇게 높은 의존가가 있는 조건은 아니다. 이 포인트는 초반에는 그렇게 신경 쓰지 말자. 땅값이 높을수록 건물값이 비싸진다.

교통의 역할

교통이 좋을수록 먼 지방의 사람들이 찾아와서 같이 응원하는 일이 가능하다. 땅이 커도 교통이 나쁘면 사람들을 축구장으로 같이 모으기 힘들다. 교통이 좋으면 스타디움의 높은 수익을 기대할 수 있다

축구 인기의 역할

가장 중요한 포인트. 축구의 인기도 없는 땅에다가 연고지를 만들어봤자 쓸모가 없다. 연고지의 주민들도 시큰둥할 것이고 가장 중요한 수익과 축구 클럽의 인기도를 기대할 수 없다. 이 포인트가 낮게 시작해도 수익을 포기하는 대신 좋은 실적을 거두면 조금씩 올라가기는 하지만 조금 힘든 플레이를 각오해야 한다.

이 모든 포인트를 완벽하게 소화해 내는 땅은 거의 8억 5000만엔 수준이다. 30만의 인구가 넘는 땅은 거의 8억엔 대에 들어간다고 생각하면 된다. 처음에 주어지는 10억을 조금이라도 아끼고 싶으신 유저는 인구는 적더라도 축구의 인기와 교통이 좋은 곳을 골라서 그곳을 연고지로 삼으면 된다. 이런 땅은 거의 5억~7억엔 수준이다.

연고지를 선택하면 드디어 J리그로 진출하기 위한 축구 전쟁을 펼쳐야 한다. 바로 J리그 준가맹팀끼리의 싸움인데 라이벌 팀과 플레이어의 팀 그리고 콘사도레(コンサドーレ), 브란멜(ブランメル) 등 4개의 팀중에서 상위의 2팀만 올라갈 수 있다. 상황은 31경기까지 끝내고 플레이어의 홈타운에서 각팀마다 한 경기씩만을 남겨 놓고 있다. 여기에서 그 동안의 관람료와 기타 부수입(副收入)으로 3억엔을 추가 비용으로 받는다. 지금부터 남은 3경기를 모두 이겨서 J리그에 18번째로 가입되는 영광을 누리자.

베스트 연고지

	인구	지가	교통	축구 인기
1. 시즈오카(静岡縣清水市)	24만(万)	★★★★	★★★★★	★★★★★
2. 요코하마(神奈川縣横兵市)	327만(万)	★★★★★	★★★★★	★★★★★
3. 교토(京都府京都市)	138만(万)	★★★★★	★★★★★	★★★★★

3경기를 많은 점수차로 모두 이기면 1위로 J리그로 올라가며 상금 3억 1천만엔을 받고, 2게임만을 이기면 2위로 올라가는데 상금은 2억 5천 500만엔을 받는다. 라이벌 팀은 반드시 올라가므로 플레이어 팀이 남은 3경기 중에서 2경기만을 이기면 되는 것이다. 물론 운이 좋아서 3팀을 모두 이기고 3억을 받는 쪽이 좋은 것은 말할 필요가 없다.


연고지를 선택하자


남은 3경기 반드시 이기자


드디어 J리그에 올랐다

주인공의 분신-에디트 선수-

지금부터 J리그로 승격하자마자 곧바로 실행되는 에디트 선수 모드를 설명하겠다. 이 에디트 선수는 자신이 얼굴이나 출신지 그리고 앞으로의 능력을 조절할 수 있는데 이 에디트 선수를 잘 만드느냐에 따라서 앞으로 플레이어의 J리그 제패가 달려 있다고 봐도 좋을 정도로 능력치가 환상적으로 올라가는 인물이다(참고로 필자가 키워놓은 에디트 선수인 HAM은 브라질 출신으로 미드필드 기록에서도 당당히 1위를 마크하고 있으며 독일이나 브라질 FC에서도 20억 이상의 이적료를 받고 넘길 수 있는 슈퍼 선수다. 이렇듯 일본의 슈퍼스타인 뮤라를 일본 자국내에서 10년을 내다보고 육성을 시켰을 만큼 필자도 10년을 내다보고 집중적으로 키운 결과 지금은 팀에 없어서는 안되는 인물로 성장하였다). 물론 에디트 선수를 만들 지 않을 수도 있다. 그러나 되도록 자신의 분신인 선수가 그라운드를 누비면서 골을 넣을 때만큼 통쾌한 순간은 없을 것이다.

한가지 더 말하고 싶은 점은 긴 안목으로 볼때 에디트 선수의 출신지는 국내 그러니까 일본으로 하는 것이 좋다. 그 이유는 4년마다 한번씩 열리는 월드컵에는 일본의 로페스같이 귀화하지 않고서는 자국의 선수들만을 출전시킬 수 있으니 만약 에디트 선수를 국외로 했다면 월드컵은 출전할 수 없다.

얼굴 에디트

①윤곽(輪廓)-선수 얼굴의 피부와 얼굴 형태를 조절한다.
②머리형태(髮型)-대머리나 장발 등 취향대로 꾸민다.
③눈썹(眉毛)-눈썹의 형태. 남자는 모름지기 눈썹이 짙어야 멋지다.
④눈(目)-눈의 형태. 자신의 분신인 만큼 미남으로 꾸미는데 최대한 노력하자.
⑤코(鼻)-코의 형태. 만화에서나 볼 수 있는 코도 있다.
⑥입(口)-입의 형태. 다양한 입의 모양이 있다.
⑦수염(ヒゲ)-수염이 있음으로 해서 창출되는 멋.
⑧그밖에(その他)-점이나 귀걸이, 안경 등의 멋을 창조한다.

출신지와 능력의 에디트

①호칭(呼稱)-본명(本名)과 닉네임(ニックネーム)으로 나뉜다.
②출신지(出身地)-국내(國內)와 국외(國外)로 나뉘는데 국외는 밑에 설명.
③신장(身長)-신장이 크건 작건 능력은 상관이 없다.
④혈액형(血液型)-몸의 혈액형을 나타낸다.
⑤포지션(ポジション)-골키퍼(ゴールキーパー)수비수(ディフェンダー) 미드필더(ミッドピィルダー) 포워드(フォワード)
⑥타입-아홉개의 항목 중에서 키워드 3개를 골라 그중에서 자신의 선수의 능력을 선택한다. 5각형 그래프의 능력을 살펴보고 키워드를 고르면 그래프가 변화하는데 어느 한쪽을 집중적으로 키우거나 전능한 선수를 키우는 일이 가능하다. 그래프에 등장하는 능력의 의미를 살펴보면 테크닉(テクニック)은 패스나 슛 등의 기술적 요소에 반영되는 패러미터이고 하드(ハード)는 충격 등에 견디는 정신적 패러미터이다. 센스(センス)는 연습으로는 획득할 수 없는 천성적인 모든 능력(예로 점프력의 높음이나 탄력 등)을 나타내고 인텔리젠스(インテリジェンス)는 전술이나 시스템 등을 이해하는 지성적인 패러미터. 보디(ボディ)는 기본 체력이나 상처를 입지 않게하는 신체능력적인 패러미터이다

키워드 정리

지면상 모든 키워드를 다 설명할 수는 없고 각각의 항목 중에서 괜찮다 싶은 것만 4가지씩 나열한 것이다. 이중에서 3가지 키워드만을 선택할 수 있으니 플레이어들은 이미 설명한 5각형 그래프의 패러미터를 비교하면서 적당한 것 3가지를 선택하자.

■슛(シュート)
호쾌한 슛(豪快なシュート), 훌륭한 슛(派手なシュート), 정확무비(正確無比), 득점의 냄새(得點のにおい)

■패스(パス)
변환자재(變幻自在), 확실한 패스(確實なパス), 필살의 스루패스(必殺のスルーパス), 게임메이커(ゲームメーカー)

■드리블(ドリブル)
확실한 드리블(確實なドリブル), 결사의 드리블(決死のドリブル), 5인 제끼기(5人拔き), 혼자서 폭주(1人で暴走)

■디펜스(ディフェンス)
화려한 수비(華麗な守備), 수비의 달인(守備の達人), 일대일 승부(一對一勝負), 에이스 킬러(エースキラー)

■골키퍼(ゴールキーパー)
견실한 움직임(堅實な動き), 말없는 세이브(無言でセーブ), 냉정한 판단(冷情な判斷), 세이브력 발휘(セーブ力發揮)

■지성&정신(知性&精神)
사고보다 행동(思考より行動), 자기중심(自己中心), 열혈(熱血), 냉혹무비(冷酷無比), 품행방정(品行方正)

■육체(肉體)
힘세고 건강한 몸(屈强な體), 철인(鐵人), 골격이 좋다(骨格が良い), 보디밸런스(ボディバランス)

■매력(魅力)
이성의 플레이(理性のプレイ), 관객절규(觀客絶叫), 포복절도(抱腹絶倒)

■그외(その他)
기록에 남을 남자(記錄に殘る男), 기억에 남을 남자(記憶に殘る男), 성적우수(成績優秀), 동물적 감(動物的カン)

★보너스 팁-국외(—) 출신지를 고르기 위한 세계의 상위팀 일본어 이름들

포르투갈(ポルトガル), 영국(イギリス), 이탈리아(イタリア), 홀란드(オランダ), 러시아(ロシア), 스페인(スペイン), 프랑스(フランス), 독일(ドイツ), 아르헨티나(アルゼンチン), 멕시코(メキシコ), 브라질(ブラジル), 콜롬비아(コロンビア), 카메룬(カメルン), 사우디 아라비아(サウジアラビア), 한국(韓國), 남아공(南アフリカ)


주인공을 에디트하는 모습

감독과 스카우터

감독(監督)은 천천히 자신의 선수들을 육성시켜주는 중요한 인물이다. 좋은 감독을 얻는 방법은 역시 돈을 많이 주는 방법도 있지만 그점에서도

계약 기간에 주의해야 한다. 돈이 별로 없을 때 2억엔이나 달라고 하는 감독이 5년이나 3년의 계약(契約)을 희망(希望)할 경우는 6~8억은 그냥 쉽게 날라간다.그러니까 초반에 이런 무리한 수를 사용하면 안되고 초반에는 경비를 절약해야 하니 일본 감독중에서 5,000엔 이상 9,000엔 이하에 1~2년 계약을 희망하는 감독을 선출하도록 하자. 그리고 스카우터는 처음에 2,000엔대의 스카우터가 있을 것이다. 그 사람을 뽑아도 일본의 어지간한 유명 선수들을 선출할 수 있다. 그리고 외국쪽의 선수들을 소개해주는 외국 스카우터는 나중에 한 5년이 지나 자본금이 많을 때 마음이 내키면 고르도록 하자. 왜냐하면 한 팀당 외국용병은 3명으로 한정되어 있으므로 만약 에디터 선수의 출신지를 국외로 했다면 팀내에서 실제로 사용가능한 용병들은 2명을 뽑고나면 끝이다. 그러니 외국인 용병이라도 자신의 팀에서 가장 취약한 포지션 쪽을 보충해 줄 가능성이 있는 용병이 아니면 실제로 필요가 없으니 신중을 기하여 선택하자.



감독과 스카우터를 선택하는 화면

신인 획득과 서포터즈 클럽의 운영비설정

신인획득(新人獲得)은 1년을 마감하면서 처음으로 시작할 때 기용가능한 신인선수를 말한다. 가능성이 있는 선수는 어비서가 세계에서도 통용될 가능성을 가진 선수라고 말해주니 이런 선수를 뽑아야 한다. 그리고 서포터즈 운영비는 클럽 회원들의 활동비를 말한다. 이 액수가 많을수록 물론 회원들의 활동이 왕성하므로 많이 지원하면 좋지만 문제는 설정이다. 처음의 설정을 해놓은 액수를 내년에는 그 액수보다 더 많이 지원해 주어야 한다. 1년이 지나서 또 운영비를 설정할 때 작년의 수치에 동결하거나 액수를 줄이는 상황이 일어나면 서포트의 회원들은 기하급수적으로 빠져나간다. 그러니 처음에는 액수에서 많아도 500만엔 이상은 올리지 말자.



서포터즈 클럽의 경비 화면

기타 기록표

한달간의 결산 보고이다.

■대회의 기록(大會の記錄)-한달간 대회의 성적을 나타낸다. 1월달에는 총결산으로 1년간의 모든 대회의 성적을 나타낸다.

■수지보고(收支報告)-운영비와 수익비, 인건비 등의 계산을 빼고 남은 이익이나 손실의 총합산이다. 1월달에는 작년의 총 수치를 나타낸다

■관객동원수(觀客動員數)-홈타운이나 어웨이 경기에서 관중들의 수를 총집결한 수치이다. 1월달에는 1년간 총 몇명이 관람했는가를 나타낸다.

■시청률(視聽率)-TV매체를 통해 팀의 활약을 몇명의 시민들이 관심을 나타냈는가를 표시하는 퍼센트 수치이다. 처음에는 시청률이 5%미만이지만 나중에 플레이어의 클럽이 세계로 방영될 정도의 클럽이라면 기쁠 것이다.



기록표 한달이나 1년을 마감하는 기록이다

■서포트즈 클럽(サポートズ-クラブ)-몇명이 클럽의 회원에 들어왔는가를 나타내는 수치이다. 물론 운영비가 많고 인구가 많으면 벌떼같이 몰려들지만 평균적으로 한달에 100명 정도가 들어오면 적당한 수준이다. 인구가 30만 이상인 도시에서는 회원수가 초기엔 5,000명 이상부터 시작한다.

스폰서에 관하여

스폰서는 그룹이나 회사들이 플레이어에게 재정이나 다른 직접적인 도움을 주고 자신들은 기업의 광고를 원하는 모임이다. 회사로서는 자신이 도와주는 그룹이 정상권에 오르기를 바랄 것이고 플레이어도 그런 스폰서의 기대를 저버리지 않아야 재정적으로 도움을 많이 받을 수 있다. 그러나 그 계약에도 조건(條件)이 붙을 때가 있다. 스폰서의 조건을 팀이 충족시키지 못할 경우에는 계약파기(契約破棄)와 동시에 전액을 모두 물어줘야 한다. 이런 스폰서의 조건을 잘 이행할수록 플레이어의 신뢰도는 더욱 올라가 더 큰 스폰서가 등장한다. 계약은 거의 승률 50%이상이나 팀이 전기와 후기리그에서 8위안에 무조건 든다든지 아니면 월드컵이나 스프링 토너먼트 등에서 3차전까지 출장해야 한다든지 또는 득점랭킹 10위 안에 들어야 한다든지 등 다양하다. 그러니 어려운 계약을 무조건 이행하려 하지말고 능력에 맞게 차근차근 향상시키자.



스폰서와의 계약

계약에 관하여

계약이 끝난 선수와 재계약을 하거나 이적시킨다.

■교섭을 한다(交涉を行う)-선수와 직접 대화하면서 금액을 협상한다. 물론 이미 활약하고 있는 선수라면 마음 편하게 많은 액수를 주고 끝내면 좋지만 이 액수를 잘 못맞추면 나중에 그 선수의 액수에 맞추다가 자금난에 빠질 수 있으니 평가도를 보고 인상해 주고 싶으면 작년의 수치를 비교해서 조금씩 조절해 나가자. 물론 아무런 활약도 안하고서 돈을 인상시켜주면 안되지만 3번의 기회동안 선수와 계약을 못맺으면 선수는 자유 계약선수가 되버리니 주의하자.

■비서에 맡긴다(秘書に任せる)-비서가 알아서 해결하는데 절대로 이것을 선택하지 말자. 구단에 돈이 수북하고 귀찮을 때는 괜찮지만 비서에게 맡기면 터무니없는 액수가 자주 나온다. 3억엔에 끝낼 수도 있는 일을 선수들이 원하는 대로 계약을 해주므로 12억엔으로 계약하는 등 어마어마하게 계약하니 절대로 비서에 맡기지 말고 되도록 계약의 재미도 느낄 겸 직접하자.

■계약하지 않는다(契約しない)-계약을 안하는 선수는 자연히 이적(移籍)되니 그냥 종료를 선택해도 된다.

■교섭종료(交涉終了):교섭을 마친다.



교섭화면. 팀에 중요한 선수는 놓치지 말자

캡틴의 지정과 등번호에 관하여

1월이 되면 무조건 팀의 기둥이자 팀의 1년을 책임질 캡틴을 선출해야 한다. 캡틴의 중요성은 팀 전체의 사기(士氣)와 동료들간의 신뢰도(信頼度)에 해당하므로 대충 뽑으면 큰일난다. 그러니 팀의 공헌도(貢獻度)나 중요성에서도 일류를 달리는 인물이나 실력과 중에서도 나이가 지긋한 사람을 뽑으면 적당하다. 그리고 등번호 지정은 아래와 같다.

①자신이 설정(自分で設定):자신이 좋아하는 선수에게 행운의 7번을 준거나 아니면 스트라이커를 상징하는 10번 또는 팀의 정신적 지주를 상징하는 1번이든 좋아하는 번호를 매길 수 있다.

②코치에 맡긴다(コーチに任せる):일일히 선수들의 등번호를 매기는 것이 싫을 때 사용하면 한번에 해결된다.

③취소한다(やり直す):등번호 설정한 것을 취소하고 다시 한다.



캡틴 설정화면과 등번호 설정화면

광고료와 입장료에 관하여

광고료는 자기의 홈타운에 있는 시민들에게 시합의 일정을 알려주는 역할을 하므로 광고료를 많이 올리면 역시 스타디움에 사람이 많이 올 것이다. 문제는 입장료와 맞아 떨어져야 수익을 기대할 수 있다는 점이다. 미리 비서가 예상하는 관객들의 예상 반응도를 참조하자.

◇스타디움에 입장할 수 없을 때의 멘트

스타디움에 오고 싶지 않을지도...(スタジウムに入りきらないかもしれません.....)

◇관객이 꽉찰 때의 멘트

스타디움에 관객이 꽉찰 것입니다(スタジウムにいっぱいお客さんが入ってくれると思いますよ)

◇관객석이 거의 꽉찼을 때의 멘트

꽤 혼잡할 것같습니다(観客席もかなり混雑するでしょう)

◇관객석이 좀 활기찰 때의 멘트

관객석이 활기찰 것입니다(それなりに観客席にぎわうでしょう)

◇관객석의 상황이 반도 안찼을 때의 멘트

지금의 상황에서는 반도 안찰 것입니다(今の状況では観客席が半分も埋まれば良い方だと思いますよ)

◇관객석이 거의 텅비었을 때의 멘트

이런 상황에서는 관객석이 한산할 것입니다(こんな状況では観客席がさ



광고료와 입장료를 잘 조정하자

1년간의 J리그 대회표	
1월	작년 총결산, 계약변경, 스폰서 획득, 감독이나 스카우터의 변경 등
2월	플레 시즌 매치(プレシーズンマッチ)
3월	J리그 스프링 토너먼트(Jリーグスプリングトーナメント)
4월-6월	J리그 퍼스트 스테이지(Jリーグファーストステージ)
7월	플레 시즌 매치(プレシーズンマッチ)
8월-10월	J리그 세컨드 스테이지(Jリーグ セカンドステージ)
11월	플레 시즌 매치(プレシーズンマッチ)
12월	J리그 윈터 컵(Jリーグウインターカップ)


○일정표

총체적인 커맨드에 관하여

클럽 하우스	오 피 스	스타디움
다음으로(NEXT)	다음으로(NEXT)	다음으로(NEXT)
오피스(OFFICE)	스타디움(STADIUM)	오피스(OFFICE)
스타디움(STADIUM)	클럽 하우스(クラブハウス)	클럽 하우스(クラブハウス)
연습지시(練習指示)	인사(人事)	서포터즈 클럽(VOICE)
미팅(ミーティング)	시설(施設)	연고지 지원(地元投資)
스케줄(スケジュール)	자료실(資料室)	스타디움 투자(スタディウム投資)
클럽 정보(クラブ情報)	기록(記錄)	타운 데이터(タウンデータ)
기록(記錄)		기록(記錄)

★ 연습지시-지금부터 가장 중요한 연습지시에 관한 설명을 한다.

방침의 변경(方針の變更)	선수의 배치와 포메이션, 시스템 등의 시합전에 대비할 수 있게 만든다.
연습지시(練習指示)	연습지시에서는 개인의 힘을 향상하기 위한 (개인육성)이나 (기초연습) 등의 능력을 향상하는 훈련을 한다.
연습실행(練習實行)	위에서 훈련의 설정을 지시했으면 이것으로 훈련을 실행한다.
코치의 코멘트(コーチのコメント)	이것을 선택하면 연습이 끝난 후에 선수들에 대한 다양한 평가가 내려진다. 물론 훈련의 성과가 좋은 방향으로 나가야 한다.
연계력을 본다(連繫力を見る)	선수들끼리의 관계도이다. 이것은 총 5단계로 나뉘는데 이 능력이 좋아야 선수들끼리 볼을 연결받고 득점으로 연결되는 것이다.
불참가 선수(不参加選手)	선수가 부상이나 해외유학, 일본대표 등으로 뽑혀서 연습에 참가 못할 경우에는 선수의 이름이 여기 명단에 오른다.

연습 지시의 커맨드들

이번에는 연습에 필요한 각 커맨드들의 정리와 그 기능을 간단하게 설명한다.

개인의 육성(個人育成)

각 선수에 개인기의 테크닉이나 기초적인 기술향상과 동시에 역할상의 방향성을 정하기 위한 연습이다.

①스트라이커(ストライカー):슛의 기술을 향상시키며 상대골 앞에서 적극적으로 골을 노리기 위한 스트라이커를 육성한다.

②드리블러(ドリブラー):빠른 드리블 돌파로 상대방 디펜스를 무너 뜨리고 고도의 높은 패스 기술을 향상시키다.

③찬스 메이커(チャンスメーカ):전선(前線)에서 항상 라스트 패스 등을 노리고 공격패턴을 변화시키며 찬스를 만들어내는 선수를 육성한다.

④수비적MF(守備的MF):중반에 위치하며 중앙의 수비력을 강화하고 적의 공격을 막는 선수를 육성한다.

⑤센터백(センターバック):디펜스 라인의 중앙에 위치하며 스토퍼와 스위퍼의 양방을 지휘하는 선수를 육성한다.

⑥사이드백(サイドバック):디펜스 라인의 바깥쪽을 넘나들며 디펜스와 동시에 적극적으로 공격에 참가하는 선수를 육성한다.

⑦공격적DF(攻擊的DF):보통은 디펜스에 전념하고 찬스에는 공격에 참가하는 선수를 육성한다.

⑧골키퍼(ゴールキーパー):GK의 세이핑이나 골킥 등 골을 지키기 위한 기술을 육성한다.

기초 연습

기본이 되는 개인기의 테크닉이나 기본적인 체력을 만들기 위한 연습을 한다. 나날이 힘들어지는 시합에는 경험과 기본적인 체력 등의 기초훈련이 튼튼히 쌓여 있지 않으면 힘들게 된다.

①패스(パス):패스와 센터링의 기술을 향상. FW에 볼을 넘겨주기 위하여 MF와 DF에 필요한 연습이다.

②드리블(ドリブル):드리블 기술을 향상. 볼을 운반하기 위해서 FW와 MF에 필요한 능력이다.

③슛(シュート):슛과 헤딩의 능력을 향상. FW를 위한 연습이지만 MF에도 필요한 연습이다.

④디펜스(ディフェンス):슬라이딩, 컷트 등을 향상. 수비진인 DF에 필요한 연습이다.

⑤프리킥(フリーキック):프리킥과 코너킥 등의 능력을 향상. 찬스를 만들기 위한 정확한 킥 등을 연습한다.

⑥런닝(ランニング):주력과 스테미너를 향상. 모든 기초 체력의 기본이다.

⑦근력 트레이닝(筋力トレーニング):근력을 향상.

⑧특별조정(特別調整):선수의 컨디션을 일시적으로 높인다. 하지만 선수의 피곤도가 대폭 늘어나기 때문에 이 연습을 할 때는 세심한 주의가 필요하다.

특별 연습

각 포지션에 필요한 특정 능력을 향상시키기 위한 연습. 각 선수의 역할을 파악하는 것이 중요하다.

①FW적성(FW適性):득점을 얻기 위한 연습. FW만이 아니고 MF나 DF

에도 필요한 연습이다. 공격적인 선수를 육성한다.

②MF적성(MF適性):중간에서 볼의 연결을 연습. 수비하는 MF만이 아니고 적진을 공격해 들어가는 FW에도 필요한 능력이다.

③DF적성(DF適性):수비의 포지셔닝을 연습. 적으로부터 볼을 빼앗기 위한 종합적인 연습이다.

④GK적성(GK適性):GK의 세이핑을 연습. 확실히 볼을 잡는 능력은 승리를 위한 지름길이다

시스템(システム)

축구 스타일을 몸에 익히는 연습. 이 연습은 선수 전원이 해야하고 선수들에게 포메이션을 이해시키는 일이 중요하다.

①4-4-2: 일반적인 공수(攻守)의 밸런스를 지녀서 모든 것에 대해 유연하게 대응할 수 있는 포메이션이다.

②4-3-3:FW 3인을 중심으로 볼을 운반하여 득점시키는 공격적인 포메이션이다.중반에 있는 MF의 높은 능력을 요구하는 포메이션이다.

③4-5-1:가장 최전선인 톱에 FW 한 사람만 남고 철저하게 수비하여 찬스가 오면 카운터를 노리는 전법이다

④3-5-2:중반을 강력하게 지원하는 포메이션. 이 시스템에서는 존 프레스 전술(戰術)이 가장 효과가 있으며 미드필더가 5명이어서 적을 에워싸기도 쉽고 공수의 전환도 빠른 전술이다.

⑤3-4-3:가장 공격적인 포메이션. 대신 수비가 허술해지므로 DF진의 높은 능력을 요구하는 시스템이다.

⑥5-3-2:안정된 수비로 견실성이 높은 포메이션. 양 사이드의 DF는 공격에도 참가할 수 있는 능력을 요구한다.

전술(戰術)

조직적인 작전을 선수에게 이해시키기 위한 연습이다.

①공수밸런스(攻守バランス):공격과 수비의 역할을 밸런스있게 맞추는 전술훈련.

②공격중시(攻擊重視):공격에 중점을 두어 수비진도 공격에 적극적으로 참가하는 전술.

③수비중시(守備重視):수비에 중점을 두어 공격진도 수비에 참가. 볼을 빼앗고 나서 공격의 전환 이 다소 늦어진다.

④존 프레스(ゾーンプレス):중간에서 콤팩트 형식으로 적을 에워싸 볼을 빼앗은 뒤에 공격으로 전환. MF의 높은 능력을 요구한다.

⑤카운터(カウンター):FW를 최전선에 남기고 수비에 전념하다 볼을 빼앗은 뒤부터 순식간에 공격으로 전환한다. DF진의 높은 능력을 요구한다

⑥리베로(リベロ):DF 1명에게 스위퍼 기능을 맡기고 찬스에는 공격에도 참가하는 수비를 훈련.

⑦라인 DF(ラインDF):DF의 배치를 일렬로 한 조직적인 수비. DF라인을 구성하기 쉽고 업사이드 트랩을 거는 것도 쉬운 전술 훈련.

감독에 맡긴다.(監督に任せる)

감독이 선수들에 맞추어 훈련과 휴식을 시킨다. 필자는 우선 초보자들에게는 이 방법을 권하고 싶다. 초보자들은 아무래도 어느 방식으로 훈련해야 능력이 올라가는지 좀 당황할 것인데 이 방법을 선택하여 감독에게 능력을 어느정도 상승시키게 한 후에 플레이어가 그 이후로 키워가는 방법도 좋다.

지시해제(指示解除)

지시한 훈련을 모두 취소시킨다. 연습을 실행했다면 취소는 불가능하다.



연습지시

미팅에 관하여

미팅은 선수들과 플레이어의 대화의 장이다. 미팅을 통해서 훈련의 성과나 중요한 사항인 불만(不滿)에 관한 요구조건을 볼 수 있다.

◇**컨디션**(コンディション):선수들의 몸상태와 훈련의 성과를 듣는다. 밑에 나오는 코치의 말 중에 상승곡선(上昇曲線)이라는 말이 나오면 앞으로 훈련을 통해서 컨디션이 상승기류를 탄다는 것을 의미한다. 반대로 하향곡선(下向曲線)이면 점점 컨디션이 내려가는 것을 뜻하니 선수의 기용에 주의하자.

◇**불만(不滿)**:불만이 높으면 선수가 자기의 의지로 팀을 떠나려고 하는 상황까지 가게된다. 문제는 거의 '감독과 의견이 안 맞는다(監督との相性が合わない)'거나 팀 동료들간의 사이에 관한 문제, 자신의 가치에 관한 연봉문제, 또 자주 시합에 기용(起用)을 안하면 그것에 대한 불만을 이야기한다. 되도록이면 불만을 해결하고 싶지만 거의 현실상 들어주기 힘든 불만들이 많으므로 너무 심할 때는 이적(移籍)을 생각해 두자.

◇**주특기**(セールスポイント):선수의 특기를 나타낸다. GK라면 세이핑, MF라면 드리블 등 옆의 얼굴 상태의 웃음이나 화남을 보고 그 주특기에 얼마만큼 자신있는가를 알 수 있다.

◇**약점(弱點)**:선수의 약점을 나타낸다. 주특기와 같이 얼굴상태를 보고 선수가 얼마만큼 그 약점에 취약한가를 알 수 있다.


미팅화면

오피스란의 인사에 관하여

스카우트(スカウト)	다른 구단의 선수를 스카웃한다.
이적(移籍)	자신의 구단의 선수를 다른 곳으로 방출(放出)시킨다. 다른 선수를 영입할 때도 쓰인다.
유학(留學)	선수를 유학보낸다.
감독교대(監督交代)	감독을 교대. 팀이 기대이하의 성적을 낼 때는 눈물을 머금고 지휘진을 교체해야 한다.
스카우터 교대 (スカウト交代)	스카우터가 자신이 원하는 선수를 못끌어올 때 다른 스카우터로 교환하자.

스카우트

국내선수(國內選手):현존 J리그에서 활약하는 선수를 다른 구단으로부터 스카웃해 온다. 계약금과 그밖에 다른 구단에서 빼오기 위해서 획득료가 필요하다. 획득료는 선수의 비중에 따라 틀려진다.

◇**외국선수(外國選手)**:이적 가능한 해외 선수를 리스트 업한다.

◇**패스워드 선수**(パスワード選手):백업 저장되어 있는 선수를 스카웃 리스트 업한다. 물론 플레이어가 정성스럽게 키운 선수이므로 어중간한 가격으로는 스카웃이 불가능하다.

◇**희망선수(希望選手)**:포지션별로 원하는 선수만을 중심으로 리스트업한다. 순서대로 GK, DF, MF, FW 그 다음이 지도력이 높은 팀의 캡틴 후보감(キャプテイン候補)이다.


스카우트화면

유학에 관하여

선수들을 목표치에 가장 이상적으로 훈련시킬 수 있는 것이 바로 유학모드이다. 유학에 보낼 선수는 물론 먼 미래를 내다보는 구단의 계획이다. 여러분도 물론 팀에서 거의 도움이 안되는 인물들을 유학을 보냄으로써 먼 미래에 핵심 주전으로 만드는 것이 가능하다. 유학을 보낼 수 있는 나라를 설명하기 전에 유학은 두 종류로 갈 수 있다. 우선 하나는 2월달의 특별 이벤트인 해외 캠프(海外キャンプ)를 통해서와 한 개인(個人)을 반년에서 3년까지 다른 나라로 보내는 것이다. 해외 캠프는 2월 한달동안 팀 전체 능력을 올릴 수 있고 개인의 유학은 계약기간 안에 가능한 유학을 뜻한다.

물론 선수와의 계약 기간이 2년 남았으면 3년간의 유학은 불가능하다.

★유럽(ヨーロッパ)

■이탈리아(イタリア):세계 최강의 축구 리그를 가진 나라. 조직적이고 견고한 디펜스를 배울 수 있다. 수비를 강화하기 위해서는 최적.

■독일(ドイツ):수많은 영광의 기록을 가진 축구의 명문. 강인한 체력과 강력한 공격력을 몸에 익히려면 이곳이 최적.

■네덜란드(オランダ):「토탈 풋볼」이라는 말이 어울리게 능력을 전반적으로 단련. 올마이티한 선수를 키울 수 있다.

■스페인(スペイン):수비보다 공격에 중점을 두는 스타일을 익힌다. 공격적인 축구를 하려면 이곳 을 선택.

★남미(南アメリカ)

■브라질(ブラジル):지금까지도 세계 각국의 많은 우수한 선수를 배출하고 있는 나라. 공격에 관련된 개인의 드리블이나 개인기 능력을 향상시키려면 이곳이 최적.

■아르헨티나(アルゼンチン):강하고 빠른 공격에 자신있는 선수가 많은 나라. 그 선진 기술을 익히려면 이 나라밖에 없다고 생각된다.

■콜롬비아(コロンビア):남미에서는 유일하게 개인기가 아닌 유럽식의 패스 센스를 가진 나라. 중반에 필요한 능력을 올리는데 필요한 나라이다.

■우루과이(ウルグアイ):전반적으로 보아 크게 좋을 것은 없고 비용이 싸다는 매력이 있다.

★아프리카(アブリカ)

■나이지리아(ナイジェリア):불안한 요소가 많지만 개인기에 관련된 능력은 경이적인 향상을 기대할 수 있다.

■카메룬(カメルーン):폭발적인 능력의 향상을 기대할 수 있지만 확실하다고는 볼 수 없는 단점이 있다.

■남아공(南アブリカ):정신적으로 강해진다. 캠프 비용이 싼 것도 매력이지만 다른 능력의 향상을기대하려면 피하는 게 좋다.

■클럽 하우스(クラブハウス):클럽 하우스를 증축한다. 증축하면 시설의 확장을 꾀할 수 있다.

■시설증설(施設增設):클럽 하우스의 시설들을 설치하는 것으로 클럽 하우스의 규모가 있어야 많 은 선수들을 위한 시설 설치가 가능하다.



유학은 후보 선수를 강력하게 만든다

오피스실의 시설(施設)에관하여

클럽 하우스(CLUB HOUSE)

①미팅(MEETING)-작전을 이해시키는데 큰 도움을 주는 시설.
②풀장(POOL)-실내 풀장을 증축. 수영은 선수의 기본 체력을 높이는데 최적이므로 스테미너나 주력(走力)을 높이는 역할을 한다.
③스피드 짐(SPEED GYM)-스피드 짐을 증축. 연습시 선수의 순발력이나 반사신경을 높이는데 도움을 준다.
④파워 짐(POWER GYM)-파워짐을 증축. 어떤 포지션이라도 몸만들기는 기본으로 연습시 선수의 근력을 높이는데 도움을 준다.
⑤메디컬(MEDICAL)-의무실을 증설. 선수의 건강을 관리하며 만일 부상을 입었어도 완치가 빨라진다.
⑥마사지 룸(MASSAGE)-시합전 컨디션을 최적으로 유지할 수 있도록 한다. 중요한 시설이다.
⑦부페(BUFFET)-부페를 증설. 밸런스 맞는 식사를 선수에게 공급하고 피로 회복에 도움을 준다.
⑧라운지(LOUNGE)-라운지를 증설. 쉴 때 선수끼리 담소하는 장소로 선수들의 불만을 조금이나마 덜어준다. 중요시설이다.



클럽 하우스의 시설들은 훈련에 절대적인 도움을 준다

그라운드(GROUND)

■시설정비(施設整備)

①컨디션(コンディション)-연습 그라운드의 상태를 정비. 상태가 나쁘면 부상을 입기 쉬워지니 배드(BAD)에 가까워질 때는 정비가 필요. 보통 여비서가 상태가 나쁘다며 그라운드의 정비를 물어오는데 그 때 O.K하면 자동으로 정비된다.
②잔디밭(芝張替)-잔디를 깔아 연습을 효과적으로 할 수 있게 한다. 가장 먼저 설치해야 하는 시설.
③조명(照明)-조명을 설치하면 밤에도 연습에 전념할 수 있다. 시설비가 좀 비싸니 이 시설은 나중에 여유가 있을 때 달면 된다.

■연습장 증설(練習場增設)

그라운드를 하나(1面)더 늘려 시간을 유효하게 사용한다. 이 시설도 가격이 비싸므로 나중에 자금이 있을 때 설치하자.



연습에 조금이라도 도움을 주는 그라운드 시설들

스타디움(STADIUM)

■스타디움(スタジアム)-

홈타운의 스타디움을 신축한다. 처음엔 15,000명밖에 수용할 수 없으므로 많은 관중을 모으려면 자금을 빨리 모아 스타디움 레벨2인 4만명 수용가능한 스타디움을 신축한다.

■루프 설치(ROOF)-

이것을 설치하면 비오는 날에도 관객이 온다. 스타디움 레벨1에서 2로 바꾸면 1이었을 때의 루프는 무효가 되므로 다시 설치해야 한다.


레벨4인 12만명 수용 스타디움

자료실에 관하여

대회의 기록(大會の記錄)

①연도 랭킹(年度ランキング):퍼스트 리그와 세컨드 리그의 순위 변동을 나타낸 것을 그래프로 나타낸다. 해가 갈수록 그래프의 변화는 뚜렷해진다. 또 가장 밑으로 스크롤해 보면 클럽이 세계(世界)에서 차지하는 순위를 알 수 있다.
②성적기록(成績記錄):여러분이 몇 년도 어떤 대회에 몇번 나가서 우승을 몇번 했는지를 상세히 표시.

경영의 기록(經營の記錄)

①자금과 관객의 추이(資金と觀客の推移):자금과 관객이 몇 년마다 상승하고 하향했는 지를 그래프로 나타낸다.
②스폰서 상황(スポンサー狀況):지금 계약맺고 있는 스폰서의 정보를 본다.

개인랭크(個人ランク)

국내 득점 랭킹은 각 연도의 득점왕과 상위권 20명의 정보를 보여준다. 또 그 아래는 세계 선수들의 랭킹 상위20명을 보여준다.
①국내득점 랭킹(國內得點ランキング)
②세계GK랭킹(世界GKランキング)-세계권 GK 상위 20명을 보여준다.
③세계DF랭킹(世界DFランキング)-세계권 DF 상위 20명을 보여준다.
④세계MF랭킹(世界MFランキング)-세계권 MF 상위 20명을 보여준다.
⑤세계FW랭킹(세계FWランキング)-세계권 FW 상위 20명을 보여준다.

선수 명단(選手名單)

①선수일렬(選手一列):선수의 프로필과 대전용(對戰用)에 쓰이는 패스워드를 표시.
②명예의 전당에 든 선수(殿堂入り選手):최고의 명예를 얻은 선수만이 가입될 수 있는 기록표. 팀을 위해서 그리고 나라를 위해서 세계에서 독보적인 인물만이 이 기록표에 영원히 이름을 남길 수 있다.

타 클럽정보(他クラブ情報)

다른 클럽의 선수들의 정보를 본다.


그래프로 세계 순위와 국내 순위를 알 수 있다


나이든 외국용병도 많이 볼 수 있다


빨리 전 선수를 이 랭킹 위에 올려놓자

스타디움의 서포터즈 클럽에 관하여

①팬투표(ファン投票):인기 있는 선수 베스트5를 뽑는다.
②감독에 의견(監督へ意見):클럽에 소속된 선수에 관해 자신들의 의견을 말한다.



회원들의 인기를 알 수 있다

③클럽의 의견(クラブに意見):경영에 관하여 문제점을 말한다.

스타디움의 연고지 투자(地元投資)에 관하여

①부동산 투자(不動産投資)-이곳에 투자하면 홈타운이 발전하므로 많은 사람들을 끌어모아 인구 의 발전을 꾀하자!
②금융투자(金融投資)-은행에 투자하여 만기를 받는다. 예를 들면 50억엔을 1년간 투자하면 대개
1년일 경우 이자를 4~5%를 받을 수 있다(확정이자이므로 컴퓨터가 경기에 따라 추산함). 그러면 일년후에 원금과 이자를 합한 총 52억엔이 수중에 들어온다. 경기의 추세를 보고 이자를 많이 받거나 적게 받을 수 있지만 거액을 투자하지 않고는 그렇게 효율적이지 못하니 나중에 돈 여유가 있을때 100억엔 정도를 한꺼번에 투자하자!



○부동산 투자를 하면 시민들이 많이 몰려든다



○만기가 되었다. 드디어 이자와 원금이 들어온다

스타디움의 시설(施設)에 관하여

①찻집(CAFE):가벼운 식사를 제공하는 찻집을 증설. 싼 가격으로 건축하는 것이 매력으로 시합이 있는 날에 일정한 부수입이 있다.
②레스토랑(RESTAURANT):식사를 제공하는 레스토랑을 증설. 찻집보다 높은 수익을 얻을 수 있지만 설치비가 고가이다.
③주차장(PARKING):주차장을 확대. 교통이 좋으면 홈타운의 발전에도 기여할 수 있고 결과적으로 입장객이 증가한다.
④기념품점(GOODS SHOP):기념품을 판매하는 가게를 증설. 서포트 회원들이 가장 원하는 시설
이다. 물론 자신이 좋아하는 선수의 기념품을 원하는 회원들이 있기 때문이지만 회원들에게 기념품을 판매하면 클럽의 인기도 올라간다.
⑤어뮤즈먼트(AMUSEMENT):어뮤즈먼트 시설을 설치. 주목을 끄는 최고의 시설로 꽤 고수입을 올릴 수 있다.
⑥로얄 박스(ROYAL BOX):VIP용의 로얄박스를 설치. 설치비용은 고가지만 국제급 VIP손님이 스타디움에 방문했을 경우 이 시설로 인하여 스타디움의 지명도를 향상시킬 수 있다.



시설들은 수익을 올리기 위한 방편들이다

시합에 관하여

시합 때의 선택 커맨드이다.

시합개시(試合 開始)	이것을 선택하면 시합을 본다(試合を見る)와 결과를 본다(結果を見る)를 선택할 수 있다.
선수배치(選手配置)	피곤해 있는 선수 등을 확인하고 벤치멤버로 교체하는 등의 선수기용을 한다.
시스템(システム)	작전상대에 맞추어 시스템을 짠다. 적에 따라 시스템의 변화가 여러분에게 귀중한 승리를 안겨 준다.
DF타입(DFタイプ)	스위퍼, 리베로, 라인의 3가지 패턴으로 수비지시를 내려 골문을 지킨다.
전술변경(戦術變更)	연습지시에서의 전술과 같다. 이것을 변경함으로 시스템의 뒤를 받쳐준다.
승리 프레미엄(勝利プレミアム)	선수에게 기합을 넣어주기 위해 포상금을 건다. 100만엔~1억엔까지 지급이 가능한데 귀중한 시합에서는 돈을 아끼지말고 팍팍 상금을 걸어 선수들에게 최상의 기합을 준다.
대전 팀(對戦チーム)	상대팀의 전력을 볼 수 있다. L버튼을 누르면 상태팀의 전력을 5각형 그래프로 볼 수 있고 포메이션이나 전술 등을 알 수 있다.


시합전의 전술 화면



시합 때 '시합을 본다'를 하면 멋진 화면들을 볼 수 있다

게임의 종반적인 흐름에관하여

우선 초반의 여러분이 해야할 일은 어떻게든 1승이라도 건지는 것이다. 그것은 초반의 여러분에겐 절대로 간단한 일이 아니다. 전력은 라이벌팀과 같은 신생팀인 고베 빗셀과 비슷한 최하위권이다. 가장 최단 시일내에 능력을 키울 수 있는 훈련이라면 단 한가지 해외캠프이다. 해외캠프에는 절대로 돈을 아껴서는 안된다. 비록 한달이지만 귀국한 후에 폭발적으로 향상되어 있는 개개인의 능력을 보고 여러분은 감탄할 것이다. 다만 시스템 이해 등은 시간을 3년 정도 두고 키워야한다. 결코 단숨에 이루려는 생각은 버리고 5년 정도까지는 팀의 우승을 바라지말자.



역이되고 승부어 지었지! 미래가 없다

스타디움의 레벨

인구와 축구 인기도가 높아지면 플레이어는 입장객을 받아들일 수 없을 정도로 경영에 행복감을 느낄 것이다. 그러나 그것도 금방 한계에 직면한다. 입장하고 싶은 사람은 많지만 초반의 스타디움의 수용 한계 인원은 15,000명밖에 안된다. 그러니 최대로 자금을 모아 스타디움을 확장해야 한

다. 스타디움은 레벨이 5까지 있다. 레벨4는 12만명 수용이 가능한 초대형 스타디움인데 짓는 데도 180억엔이 들었다. 우선 레벨2의 스타디움을 빨리 만들어 4만명을 수용할 수 있도록 하자.


스타디움 레벨 2로 만들자

스폰서의 역할

스폰서의 자금 지원은 경영에 커다란 도움을 줄 것이다. 스폰서는 계속 들려지는데 지금까지 만난 가장 큰 스폰서는 바로 게임회사이다. 보통 7억엔 지원과 동시에 기타 지원으로 스타디움에 어뮤즈먼트를 설치할 때 비용 절감을 약속받는다. 이렇듯 1년을 마감할 때 스폰서의 획득은 중요한 편이니 팀을 빨리 정상권으로 끌어올려 많은 스폰서들에게 지원받자. 참고로 건축 쪽의 스폰서는 홈타운의 발전이나 건물을 지을 경우 비용을 절감해 주고 교통 쪽의 스폰서는 홈타운의 교통란을 해소시켜 주므로 더욱 많이 관중을 유치할 수 있도록 도와준다.


스폰서들의 지원은 강력하다

6년째가 부상의 찬스

J리그에는 변수가 많다. 그러니까 어느팀이 센지는 알 수 없다. 왜냐하면 다른 팀 내에서도 계약금이 안맞으면 선수를 방출하기 때문에 작년까지 초막강 전력이 몰락하는 것은 순식간이고 갑자기 최하위 팀이 단숨에 1위로 올라오는 일도 허다하다. 필자의 경우 3년째까지만 해도 팀이 언제나 5위권에 머물던 세레소 오사카가 우리나라의 에이스 스트라이커인 고정운을 방출하고나서 18위권으로 밀려난 사실이 있다. 그리고 그렇게 강체가 아닌 프류겔스와 간바가 6년째부터는 절대로 못이길 전력으로 급부상하고 만년 우승후보인 베르디와 안트라스가 쇠락의 길을 걷기 시작한 적도 있다. 이것은 6년 정도가 되면 팀의 에이스들이 나이로 인하여 급격히 능력치가 하강하므로 베르디의 핵인 기타자와와 카즈, 마에조노 등이 나이로 인하여 활약을 못해 무너지는 것이다. 안트라스도 마찬가지로 죠르징요가 40살인데도 현역으로 뛰고 있는 웃지못할 상황이 벌어지고 국제급 스트라이커인 쿠로사키도 35살이기 때문에 똑같은 상황이다. 지금부터가 급부상할 절호의 찬스이다.


죠르징요가 40살!?

스카우트를 할때!

30살이 넘은 선수를 스카우트할 때는 생각을 많이 하고 영입하자. 나이가 30이 넘으면 능력치가 기특차 있다가도 기력이 다했으므로 능력치가 점점 하락한다. 그러면 나중에 계약료와 획득료 등으로 어마어마한 액수를 주고 들여와서는 본전도 못뽑는 격이니 신중을 기해야 한다. 스카우트에서 가장 좋은 조건은 세계에서도 통할 재능을 가진 선수(世界でも通する才能を持つた選手)가 최적이다. 지금은 무명이지만 능력치는 상승하며 물론 2년 정도의 투자를 집중적으로 해야 한다. 능력치가 아무리 낮아도 약팀과 할 때는 반드시 기용하여 경험을 쌓게 하자. 그리고 유학을 보내는 것도 한가지 방법이다.


능력이 낮아도 키우면 된다

상금을 노리는 대륙컵 토너먼트

최고의 상금을 가진 시합을 노리자. 아시안 토너먼트(アジア トナメント)와 아시아+아프리카(アジアン+アフリカ) 혼선 클럽시합이 5월에 있다. 아시안 토너먼트의 경우 상금의 규모는 1승만 해도 1억엔, 2승째는 3억엔, 3승째면 우승이며 10억을 받는다. 결과적으로 총 13억엔을 벌어 들이는 것이다. 단 3승만으로 30경기를 통해 5억이나 벌까말까인 리그전과는 다른 매력이 숨어 있다. 하지만 이런 대회는 한나라를 대표하는 클럽들의 시합이므로 여러분의 클럽이 J리그안에서 정상권 안에 들어 있어야 도전해 볼 만하다.

이런 시합은 또 11월 유럽컵(ヨーロッパカップ)과 아프리카컵(アフリカーカップ), 남미컵(南米カップ) 등이 있다. 3개 대륙 중에 아무 대륙을 선택하여 그 대륙 4개 클럽의 강호들과의 싸움에 도전하는 것이다. 이중에선 그래도 아프리카가 좀 나은 편이다. 유럽은 독일과 영국이나 프랑스, 이탈리아가 있고 남미는 브라질과 아르헨티나, 콜롬비아 등이 있다. 물론 이 나라들이 꼭 끼는 것은 아니고 가끔 스위스나 남미에서도 칠레 등의 약체(?)가 끼는 변수가 생기기도 한다. 하지만 아프리카는 카메룬과 나이지리아를 빼고 잠비아 정도는 여러분이 빠른 시일 안에 도전이 가능하다. 이 클럽 컵 대회에서 이기면 10억엔을 받는다. 이런 클럽 시합의 정점은 10년째 여러분의 실력이 늘면 등장하는 세계 클럽 토너먼트이다. 물론 이탈리아나 브라질 등이 총 출동한다.



아프리카 토너먼트
아시아 토너먼트

감격의 엔딩

엔딩을 보고 싶습니까? 그러면 J리그 챔피언쉽을 정복하면 된다. 챔피언쉽에 도전하려면 전기나 후기 리그에서 한번은 1등을 해야 한다. 그러면 다른 전기나 후기에서 우승한 팀과 승부를 겨루는데 2승을 먼저 거둔 팀이 우승하며 그해 J리그의 진정한 챔프 자리에 등극한다. 그리고 보너스로 10억엔의 상금을 받는데 처음으로 이 챔피언쉽을 따내면 엔딩이 나온다. 이 게임의 궁극의 목적은 J리그 우승이 아니라 세계 최고의 클럽을 만드는 것이므로 엔딩이 나왔어도 게임은 끝나지 않고 지금부터가 시작이라는 멘트가 흘러 나온다.



J리그 챔피언전. 과연 팀을 우승으로 끌 수 있을 것인가!!

분석후기



분석자: 함승태(전남전문대 일어과 2학년)

이 게임은 보통 시뮬레이션과는 다르게 기록을 중시하는 게임이다. 자신이 이룩한 업적을 보고 나중에 추억이나 감회를 느낀다고 할까? 클럽이 단순히 J리그의 시합만이 아니라 세계의 유명한 대회에 출전할 수 있다는 것도 장점이다. 그리고 전작에 비해 대폭 강화된 시스템과 전술들, 멋진 화면들이 중간중간에 화려하게 표현된다. 또한 자신만의 선수를 게임에 출전시켜 멋진 기록을 낼 때 감동을 받게된다. 경영쪽에서는 어떻게든 돈을 벌기 위해서 은행투자까지 나서야 할 정도로 구단을 이끄는데 자금의 필요성을 절실히 느끼게 해준다. 50년 동안 여러분이 과연 팀의 위치를 세계 어느 수준까지 올릴 수 있을 것인가. 그리고 자신의 팀이 월드컵에서 활약할 수 있을까?



4M 램으로 무장한 인기 영웅들 총집합!

X맨 VS 스트리트 파이터

아케이드로 호평을 받은 바 있는 「X맨 VS 스파」가 고용량의 4M램팩을 최초로 탑재해 새턴으로 이식되었다. 4M램팩의 위력으로 놀라운 그래픽을 자랑하는 '97년 새턴 최고의 격투게임의 세계로 들어가 보자.

■제작사:캡콤
■장르:격투 액션
■발매일:97년 11월 27일
■발매가:7,800엔(4M램팩 포함)

그래픽	★★★★
조작감	★★★★
스토리	★
연출	★★★
사운드	★★★
소장가치	★★★★

베리어블 히어로 시스템

2인이 한 팀이 되어 싸우는 새로운 게임 시스템. 3인이 한 팀이 되는 킹 오브 파이터즈 시리즈와 비슷하게 보일지도 모르지만 전혀 다른 획기적인 시스템이다. 한명이 위험할 때 캐릭터를 바꿔서 싸울 수 있으며 체력의 회복도 가능하기 때문에 레슬링의 태그 매치를 연상시킨다.



2인 협력 플레이

4메가 램팩 최초 대응 게임

새롭게 개발된 새턴 확장램 시스템인 4메가 램팩의 첫 대응 게임인 「X맨 VS 스트리트 파이터」. 대용량의 램을 사용했기 때문에 격투 게임에 있어서 치명적이라고 할 수 있는 잦은 로딩을 없앴으며 보다 스피디한 게임의 진행이 가능하게 되었다. 아케이드의 원작을 연상케 하는 로딩 시간은 정말 경이적이다.



지루함 느끼지 못할 정도의 빠른 로딩


게임센터와 동일한 오프닝

게임 모드



아케이드와 동일한 로고

아케이드 모드 (ARCADE MODE)

통상의 1인용 모드. 게임센터와 동일하게 즐길 수 있는 모드이다.

모드 선택

NORMAL, TURBO, AUTO 중 선택한다. NORMAL은 일반적인 스피드로 즐길 수 있고 TURBO는 빠르고 긴박감 넘치는 게임 진행을, AUTO는 자동 방어를 사용하며 즐긴다.



최후에는 아군끼리 자웅을 겨룬다

대결 모드(VERSUS MODE)

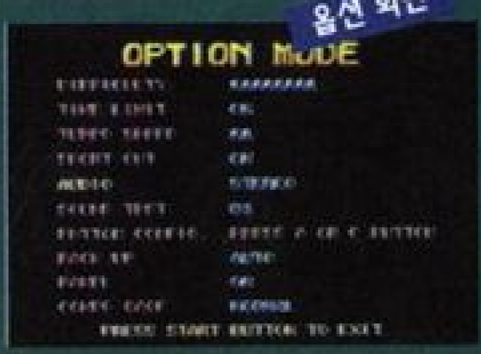
2인 대전 모드


스파 캐릭터가 승리했을 경우 Z(스파 제로) 마크가 나타난다.

옵션(OPTION)

자신의 취향에 맞게 게임을 설정한다.

옵션 화면



난이도(DIFFICULTY)
아케이드 모드의 난이도를 조절한다. 1-8로 조절할 수 있다.

대전 시간(TIME LIMIT)
대전시 제한 시간의 유무를 설정한다. ON은 99 카운트 동안 대전할 수 있고 OFF는 한쪽이 완전히 패배할 때까지 계속 싸운다.

터보 스피드(TURBO SPEED)
노멀 모드의 스피드를 조절한다.

숏 컷(SHORT CUT)
캐릭터 선택 화면을 간략하게 해서 대전 모드의 로딩 시간을 단축한다.

오디오(AUDIO)
음성 출력 방식 선택. 스테레오와 모노 중 선택한다. L 또는 R을 누르면 효과음을 키울 수도 있다.

사운드 테스트(SOUND TEST)
게임중 사용되는 BGM을 감상할 수 있다.

버튼 설정(BUTTON CONFIG)
자신의 취향에 맞게 버튼의 위치를 설정.

저장(BACK UP)
SAVE - 현재의 옵션, 랭킹 등을 저장한다.
LOAD - 저장된 데이터를 불러들인다.
AUTO - 게임 도중 변화된 데이터를 자동으로 저장한다.

패널(PANEL)
패널 표시의 유무

***숨겨진 옵션**
노 컨티뉴로 클리어하면 생긴다. 레벨과는 무관하다.


처음부터 풀 게이지로 시작한다

콤보 게이지(COMBO GAGE)
콤보 게이지의 량을 조절한다. FULL로 선택하면 콤보 게이지가

게임 시스템

■하이퍼 콤보 게이지
최근 격투 게임에서 많이 사용되고 있는 필살기 게이지이다. 게이지가 모자르면 하이퍼 콤보, 베리어블 필살기를 사용할 수 없다. NORMAL, TURBO 모드에서는 레벨 3, AUTO 모드에서는 레벨2까지 채울 수 있다.

■하이퍼 콤보
복잡한 방향 버튼 조작을 탈피하여 간단한 입력과 버튼의 조합으로 구사할 수 있다.

■베리어블 어택
대전중 강P+강K를 누르면 싸우던 캐릭터가 들어가서 휴식을 취하고 다른 캐릭터가 나와서 싸우게 된다. 캐릭터 교체 수에 제한이 없고 새롭게 나오는 캐릭터로 상대방을 공격할 수도 있기 때문에 여러 상황에서 유용하게 사용할 수 있다. 교체되어 들어가는 캐릭터는 무적이지만 새롭게 등장하는 캐릭터는 무방비 상태이므로 주의하자.

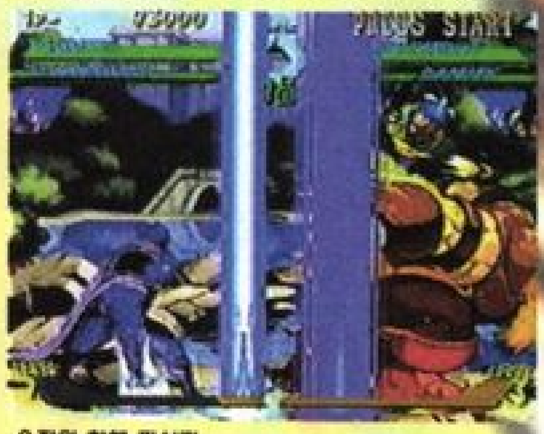

베리어블 어택을 사용하면 무방비 상태로 도발한다

■베리어블 카운터
상대방 공격의 맥을 끊고 반격하는 기술. 가드중
←↙↓+강P+강K를 입력하면 공격을 방어하는 동시에 아군 캐릭터가 나와서 반격해준다. 베리어블 카운터를 사용하면 싸우는 캐릭터도 교체된다. 베리어블 어택과는 달리 안전하게 캐릭터를 교체할 수 있다.



2:2 배틀

■베리어블 콤비네이션
「엑스맨 VS 스트리트 파이터」의 백미라 할 수 있는 기술이다. 두 캐릭터가 힘을 합해 동시에 하이퍼 콤보를 사용한다. 하이퍼 콤보 게이지의 레벨이 2 이상이어야만 사용할 수 있지만 그 위력과 멋진 효과는 어느 것에도 비할 수 없다. 커맨드는 ↓↘→+강P+강K.


우정의 합체 필살기

■에리얼레이브
상대방을 공중으로 띄운 다음 쫓아 올라가서 콤보 공격을 사용한다. 캐릭터에 따라 띄우는 버튼이 다르다. 공중에 뜬 상대를 따라갈 때는 점프를 입력한다(슈퍼 점프가 아니다). 오토 모드를 사용할 때는 약P+약K로 간단히 사용할 수 있다.

■회복
공격을 받으면 초록 게이지가 줄어들며 붉은 게이지가 나타나는데 이것이 회복할 수 있는 포인트다. 교체되서 들어간 캐릭터는 회복 가능 포인트까지 조금씩 회복하게 되는데 울버린처럼 회복 속도가 빠른 캐릭터도 있다.

전 캐릭터 동일 조작법

●**대쉬** : →→ 또는 PPP 동시. 보통의 이동보다 빠른 속도로 이동한다.
●**슈퍼 점프** : ↓↑ 또는 KKK 동시. 두 화면에 달하는 높이까지 점프한다. 슈퍼 점프시 점프한 캐릭터만 보이고 지상의 캐릭터는 보이지 않기 때문에 여러 가지 전법을 사용할 수도 있다.
●**공중 가드** : 방향 버튼을 뒤쪽으로



두배 크기의 공간에서 싸운다

향한다. 이 게임은 공중에서 사용하는 콤보 기술이 존재하기 때문에 공중에서도 가드가 가능하다.
●**던지기** : 상대방의 근처에서 →+P. 버튼에 따라 던지기 기술이 다르고 위력도 달라지기 때문에 잘 선택하자.
●**다운 공격** : 상대방이 쓰러져 있을 때에도 공격이 가능하다. 다운 공격을 사용한 콤보 기술도 만들 수 있다. 단, 통상 공격 보다는 위력이 떨어진다.
●**다운 회피** : 지상에 부딪히는 순간 ←+P(K). 상대방의 공격을 받고 쓰러지는 순간 굴러서 일어난다. 성공하면 다운 공격 등의 추가 공격을 피할 수 있다.
●**어드벤싱 가드** : 상대방의 공격을 가드하는 순간 PPP. 상대방의 공격을 튕겨낸다. 상당히 유용하게 사용할 수 있는 기술의 하나로 타격 계통의 초필살기를 튕겨낼 수도 있다.
●**착지** : ↑ 이외의 방향+중 또는 강P(K). 상대방이 던지기 공격에 걸렸을 때 땅에 쓰러지지 않고 착지한다. 대미지 량도 줄일 수 있고 다운 공격도 피할 수 있다.

캐릭터별 기술표

X맨 VS 스트리트 파이터에는 체





인 콤보와 에리얼 레이브라는 연속기가 존재한다. 약·중·강 공격으로 이어지는 것으로 유명한 체인콤보와 상대방을 공중으로 띄워서 체인 콤보를 가하는 에리얼 레이브가 캐릭터에 따라 6단, 3단, 2단 체인 콤보(에리얼 레이브)를 구사할 수 있다. 6단 체인 콤보의 경우 최대 6연속 공격까지 가할 수 있는 것을 말하고 2단 체인 콤보의 경우는 최대 연속 공격이 2연속이다.

스트리트 파이터 팀

X맨 팀의 경이적인 능력에 대항하기 위해 거의 모든 필살기들이 파워업하고 추가되었다. 이전의 스트리트 파이터 시리즈를 즐겼던 유저에게는 약간 이질감이 느껴질지도 모르지만 완전히 새로운 느낌으로 한다면 새로운 매력을 느낄 수 있다.

나보다 강한 녀석을 만나러 간다!

류



자신의 힘을 키우기 위해 세계를 방랑하는 격투가. 격투 사상 그 누구도 실제로 얻지 못한 엄청난 파동의 힘이 지금 류를 뒤흔든다! 이때까지 보지못한 세계의 강호들을 쓰러뜨리기 위해…

필살기	
파동권(공중 가능)	↓↘→+P
승룡권	→↓↘+P
용권선풍각(공중 가능)	↓↙←+K
하이퍼 콤보	
진공파동권	→↓↘ +PP 동시
진공용권선풍각	↓↙←+KK 동시

추천 연속기 & 에리얼 레이브	
점프	강P-중K-앉아 강P-약P-약K-중K-강P
점프	강P-약P-앉아 강P-약P-약K-진공파동권
앉아	약K-앉아 중K-진공파동권

파동권의 모양이 변하고 공중에서도 사용할 수 있게 되었다. 류의 최강 필살기는 역시 진공파동권이다. 동급이라 할 수 있는 메가옵틱블래스트를 뚫고 나갈 정도의 엄청난 파워를 자랑한다. 체인 콤보는 지상, 공중 모두 6단이지만 4연속 공격정도가 무난하다. 에리얼 레이브 발동기, 즉 상대방을 공중으로 띄우는 공격은 앉아 강펀치이다.



○앉아 강펀치로 띄워올린 다음

○연타, 구석에서 할 경우 7콤보까지 가능하다.



나의 신룡권을 받아라!!

켄



류의 영원한 라이벌이면서 친한 친구. 아이츠와 다시 대결하기 위해 참가한다. 하늘을 불태울 듯한 궁극의 신룡권을 내걸고 최강의 자리를 노린다.

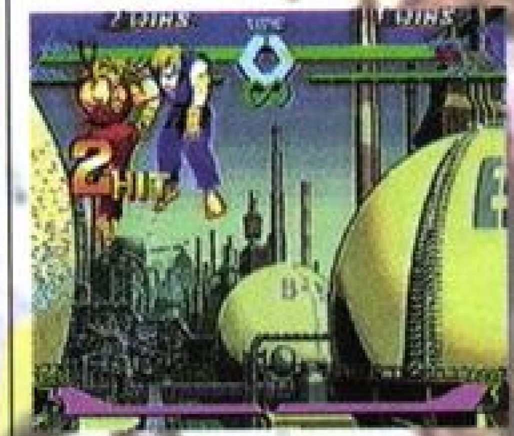
필살기	
파동권(공중 가능)	↓↘→+P
승룡권(공중 가능)	→↓↘+P
용권선풍각(공중 가능)	↓↙←+K
하이퍼 콤보	
승룡열파	↓↘→+PP 동시
신룡권	↓↘→+KK 동시

추천 연속기 & 에리얼 레이브	
점프	강K-앉아 약K-앉아 강P-약P-약K-중P-강P
앉아	강P-약P-약K-중P-공중 파동권
앉아	강P-신룡권
앉아	약K-중K-강P-승룡열파

승룡권을 얼마나 구사하느냐에 따라 켄의 위력이 좌우된다. 하이퍼 콤보도 모두 승룡권 계열이고 에리얼 레이브 발동 후 신룡권을 구사할 수도 있기 때문이다. 체인 콤보는 류와 마찬가지로 지상, 공중 모두 6단이고 에리얼 레이브 발동기도 앉아 강P로 동일하다.



역시 앉아 강펀치로 띄운 다음



펀치 연타 후



공중 파동권으로 마무리



아름다운 복수자

춘리

아버지의 적이자 범죄집단 샤돌의 총통인 베가에게 복수를 맹세하는 인터폴 수사관. 틀림없는 세계 최강의 여성중 한명인 그녀는 기의 힘을 가지고 베가를 쫓는다.

*스타트 버튼을 누르고 선택하면 스파 제로의 춘리를 고를 수 있다.

필살기	
기공권	←↙↓↘→+P
천승각	↓모으고 ↑+K
선원축	→↘↓↙←+K
백열각(공중 가능)	K 연타
하이퍼 콤보	
기공장	↓↘→+PP 동시
천열각	↓↘→+KK 동시
패산천승각	↓↙←+KK 동시
특수 능력	
공중 대쉬	공중에서 →→ 또는 PPP 동시
3단 점프	점프중↑

[illegible] 캐릭이다. 백열각이 공중에서도 가능해졌기 때문에 날라차기와 같이 사용할 수도 있게 되었다. 거대한 보호막을 연상시키는 기공장은 상대방을 벽으로 몰아놓고 사용하는 것이 효과적이다. 춘리의 에리얼 레이브 발동기는 상대방을 대각선 방향으로 날려버리기 때문에 앞으로 점프해야 한다. 춘리는 유일무이한 3단 점프 가능 캐릭터이므로 공중전에 매우 강하다. 체인 콤보는 지상, 공중 모두 6단이며 에리얼 레이브 발동기는 서서 강K이다.



강K으로 치올린 후



앞으로 점프에서 킥 연타

추천 연속기 & 에리얼 레이브

점프	강K-강K-대각선 점프 후 약P-약K-중K-강K
	약K-중K-강K-대각선 점프 후 약P-약K-중P-중K-강K
앉아	약K-중-강P-천열각



지구는 나의 것이다

베가

세계를 뒤에서부터 지배하려는 비밀결사 샤돌의 총통. 사악한 마음을 힘으로 바꿀 수 있는 사이코 파워를 사용한다. 이번 사건의 흑막의 주인공이 아닐까 하고 주목되고 있는데…

사이코 쇼트의 위력이 강력하고 사이코 필드라는 신기술이 생겼지만 체인 콤보에서 취약함을 보인다. 지상 2단, 공중 3단의 체인 콤보밖에 사용할 수 없다. 지상과 공중 모두에서 사용할 수 있는 더블 니프레스를 잘 활용하자. 에리얼 레이브 발동기는 강P

필살기

사이코 쇼트	←↙↓↘→+P
더블 니 프레스(공중 가능)	←↙↓↘→+K
헤드프레스	↓ 모아서 ↑+K
섬머솔트 스컬다이버	헤드프레스 후 P 또는 ↓ 모아서 ↑+P
사이코 필드	→↘↓↙←+P
베가 워프(공중 가능)	→↓↘+P 또는 K
하이퍼 콤보	
사이코 크래쉬(공중 가능)	↓↘→+PP 동시
니 프레스 나이트메어	↓↘→+KK 동시
특수 능력	
비행(공중 가능)	↓↙←+KK 동시

추천 연속기 & 에리얼 레이브

강P-약P-강P	
앉아	약K-앉아 중K-사이코 크래쉬
앉아	중K-더블니프레스



○콤보 연타 후



○사이코 크래쉬. 위력은 보장한다!



섬머솔트가 악을 토벌한다!

내쉬

미국 공군중위. 강력한 섬머솔트 쉘은 건재하다. 군의 상층부와 유착한 악의 뿌리를 계속 쫓고 있다.

필살기

소닉붐	← 모아서 →+P
섬머솔트 쉘	↓ 모아서 ↑+K
문설트 슬래쉬	공중에서 ↑↗→+K
하이퍼 콤보	
소닉 블래스트	↓↘→+PP 동시
크로스파이어브리츠	↓↘→+KK 동시
섬머솔트 저스티스	↓↙←+KK 동시

추천 연속기 & 에리얼 레이브

점프	강K-앉아 약K-앉아 중K-앉아 강P-약P-약K-중K-강P
앉아	약K-중K-강K-섬머솔트 저스티스(소닉 블래스트)
점프	강P-앉아 중K-섬머솔트 저스티스

모아서 사용하는 필살기의 모으는 시간이 줄어들었고 조작법이 어려운 초필살기였던 섬머솔트 저스티스가 간단해졌기 때문에 상당히 쓸만하다. 하이퍼 콤보를 활용한 연속기가 많아졌으니 효과적으로 사용하자. 에리얼 레이브 발동시 너무 높이 점프하기 때문에 타이밍을 맞추는 것이 조금 힘들 수도 있다. 지상 체인 콤보는 3단, 공중 체인 콤보는 6단까지 사용 가능하다. 에리얼 레이브 발동기는 앉아 강P



○섬머솔트 저스티스로 마무리



○킥 체인 콤보 연타 후



요가의 화염의 이끄는 곳으로!

달심

인도의 신비를 구현하는 요가 마스터. 일반인은 헤아릴 수 없는 숭고한 목적으로 전투를 계속한다. 불의 신 아그니의 가호인 요가의 화염은 무한하게 활활 타오른다.

필살기

요가 파이어(공중 가능)	↓↘→+P
요가 플레임	→↘↓↙←+P
요가 블래스트	→↘↓↙←+K
요가 텔레포트(공중 가능)	→↓↘ 또는 ←↓↙+PPP 동시(KKK 동시)
하이퍼 콤보	
요가 인페르노	↓↘→+PP 동시
요가 스트라이크	↓↘→+KK 동시
특수 능력	
드릴 킥	공중에서 ↓+K
드릴 헤드	공중에서 ↓+P

러시아의 붉은 태풍

장기에프



강철의 육체를 가진 러시아 출신의 프로레슬러. 상대가 격투가이건 뮤턴트이건 스크류파일드라이버는 상대를 가리지 않고 머리를 부숴버린다.

필살기	
더블래리어트 (공중 가능)	PPP 동시 또는 KKK 동시
아토믹 스플랙스	←↙↓↘→+K (근접)
플라잉 파워봄	←↙↓↘→+K (근접 이외)
스크류 파일 드라이버 (공중 가능)	접근해서 방향 버튼 1회전+P
에리얼 러시안슬램	→↘↓↙←+K
버니싱 플래트	→↓↘+P
하이퍼 콤보	
파이널 아토믹	방향 버튼 2회전+PP 동시

장기에프는 지상, 공중 모두 체인 콤보가 없다. 따라서 일격 필살의 자세로 싸워야만 한다. 대쉬를 하면 상대방을 붙잡는다는 것이 특이하다(붙잡은 후에는 던지기 가능). 아토믹 스플랙스(플라잉 파워봄)의 커맨드가 단순해졌으므로 적절히 사용하자. 에리얼 레이브 발동기는 앉아 중P와 중P 던지기.

추천 연속기 & 에리얼 레이브	
앉아	중P-약K-중K-강K
중P	던지기-공중 파일드라이버



○퀵 콤보 3연타



○앉아 중펀치로 띄운 다음

귀여운 암살자!

캐미



비밀결사 샤돌의 베가 친위대원. 마인드콘트롤의 지배를 받고 있지만 단순한 조종인형이 아니라 인간처럼 감정도 가지고 있는 것 같다. 샤돌이 진행시키고 있는 초인병사 계획의 실험체이기도 하고 사이코파워를 사용한다.

필살기	
캐논 스파이크	→↓↘+K
캐논 드릴(공중 가능)	↓↘→+K
액셀 스핀 너클	↓↘→+P
캐논 리벤지	→↘↓↙←+P
플리건 콤비네이션	↓↙←+K 후 강K
캐논 스트라이크	공중에서 ↓↙←+K
하이퍼 콤보	
스핀드라이브스매쉬	↓↘→+KK 동시
킬러비어설트	↓↙←+KK 동시
특수 능력	
2단 점프	점프중↑

기본기는 쓸만하지만 필살기는 영 미덥지 못하다. 빈틈이 너무 많이 생기기 때문이다. 연속기에 하이퍼 콤보를 가미해서 사용하는 것이 좋다. 지상은 3단, 공중은 6단의 체인 콤보를 사용할 수 있다. 에리얼 레이브 발동기는 접근해서 강K

추천 연속기 & 에리얼 레이브	
접근	강K-약P-약K-중P-중K-강P(강K)
앉아	약K-앉아 중K-앉아 강K-캐논 드릴
앉아	약K-중K-스핀드라이브스 매쉬



○앉아 퀵 체인 콤보 후

○캐논 드릴로 날려버린다



있으나 마나한 필살기였던 요가 플레임이 엄청나게 강력해졌다. 화면 끝까지 발사되기 때문에 섣불리 움직이기만 해도 얻어맞기 쉽다. 달심의 단점은 지상의 체인 콤보가 없다는(!) 것이다. 공중 체인 콤보는 3단까지 가능하다. 에리얼 레이브 발동기는 가까이에서 중P.

추천 연속기 & 에리얼 레이브	
가까이에서	중P-약K-약K-드릴킥



○점프 후 퀵 3연타



○마무리는 드릴킥으로

권법의 궁극이라 불리우는 자

고우키



캐릭터 선택 화면의 저거노트에서 커서를 위로 올린다.
살기. 살의의 파동이 이변을 알린다. 예전부터 싸웠던 다수의 패배자의 망령일지도 모른다. 고우키의 행선지는 누구도 모른다.

필살기	
호파동권 (공중 가능)	↓↘→+P
호승룡권	→↓↘+P
용권참공각 (공중 가능)	↓↙←+K
천마공인각	공중에서 ↓↘→+K
아수라섬공	→↓↘또는 ↓↙ +PPP 동시(KKK 동시)
하이퍼 콤보	
멸살호파동	↓↙←+PP 동시
멸살호승룡	↓↘→+PP 동시
천마호참공	공중에서 ↓↘→ +PP 동시
순옥살	약P 약P → 약K 강P



최강의 캐릭터도 나이는 속일 수 없는가? 상당히 파워 다운되었다. 순옥살이 레벨 1만을 소비하게 변했지만 위력, 스피드 등 모두 파워 다운이다. 콤보는 류, 켄과 비슷하고 천마 호참공이 쓸만하다. 체인 콤보는 6단. 에리얼 레이브는 앉아 강P로 발동시킬 수 있다.

추천 연속기 & 에리얼 레이브	
앉아	강P-약P-약K-중P-강P
앉아	강P-약P-중P-약P-천마호참공
앉아	약K-앉아 중K-승룡권





O펀치 연타

O띄워 올린 다음

O마지막은 참공파랑



X-MEN 팀

전작(?) X-MEN에서 캐릭터가 소폭 교체되었으며 필살기의 위력도 약간씩 변화되었다. 추가, 삭제된 기술도 많다.

X-MEN 최강의 리더

사이클롭스



정의의 빔으로써 악을 무찌르는 X-MEN 최강의 리더. 지휘 능력과 전투력의 강함은 정말 믿음직스럽다.

필살기	
옵틱블래스트	↓↘→+P
옵틱스위프	↓↙←+P
라이징어퍼컷	→↓↘+P
사이크론 킥	↓↙←+K
런닝넥브레이커드롭	대쉬 직후 강P+강K
라피트 펀치	대쉬 직후 약P+약K
하이퍼 콤보	
메가옵틱블래스트	↓↘→+PP 동시
슈퍼 옵틱블래스트	↓↙←+PP 동시
특수 능력	
2단 점프	점프중 ↑

주인공인 만큼 강력한 기술들을 많이 가지고 있다. 엎드려서 빔을 발사시키는 옵틱스위프는 다운 공격으로도 사용할 수 있다. 옵틱 블래스트는 강력하지만 사용 후 빈틈이 많으므로 주의하자. 지상, 공중 모두 6단 체인 콤보를 사용할 수 있으며 에리얼 레이브 발동기는 중P 그리고 앉아 중K이다.

추천 연속기 & 에리얼 레이브
약P-중P-약P-약K-중P-중K-강P(강P)
약K-중K-메가옵틱블래스트



중펀치로 띄운 후



연타 후 마지막은 강펀치로 날려버린다



과거를 잊은 흉전사

울버린

필살기	
버서커 바렛지	↓↘→+P
토네이도 크로	→↓↘+P
드릴 크로(공중 가능)	방향 버튼+중P+약K
하이퍼 콤보	
버서커 바렛지X	↓↘→+PP 동시
웨폰X	→↓↘+PP 동시
특수 능력	
삼각점프	점프중 벽에 닿는 순간 반대편으로 방향 버튼

울버린의 무기는 지상에서 가장 단단한 금속 아다만틈으로 만들어진 손톱이다. 전신의 골격도 아다만틈으로 강화되어 있고 엄청난 회복력의 뮤턴트 능력도 가지고 있기 때문에 거의 불사신에 가까운 육체를 자랑한다.

X맨의 최강 캐릭터 중 한명으로 세이버투스의 라이벌이다. 원거리 공격은 전혀 없기 때문에 접근해서 싸워야 한다. 버서커 바렛지X는 파동권 등의 원거리 공격을 무시하고 달려가므로 적절히 사용하는 것이 좋다. 슈퍼 점프 후 삼각 점프를 사용하면 더 높이 올라갈 수 있다. 지상, 공중 6단 체인 콤보를 사용할 수 있고 공중 체인 콤보시 중P를 연타하는 것으로도 콤보가 들어간다. 에리얼 레이브 발동기는 강K.

추천 연속기 & 에리얼 레이브
강K-중P 연타
강K-약P-약K-중P-중K-강P(강K)
약P-중P-버서커바렛지
약P-약K-토네이도 크로



약펀치, 킥 연타 후



토네이도 크로



번개여, 적을 무찔러라!

스톰



긍지 높은 X-MEN의 서브리더. 바람을 조종하고 그 바람을 타고 하늘을 날아 다니고 뇌우를 만들고 번개를 사용한다. 대자연의 힘을 자신의 힘으로 만들어 버리는 소녀. 강한 책임감과 여신같은 고상함, 게다가 너그러운 마음씨까지 가지고 있다.

필살기	
윌윈드(공중 가능)	↓↘→+P
라이트닝 어택(공중 가능)	방향 버튼+중P+약K
더블 타이푼(공중 가능)	↓↙←+P
하이퍼 콤보	
라이트닝 스톰	↓↘→+PP 동시
아이스 스톰	↓↙←+PP 동시
특수 능력	
비행(공중 가능)	↓↙←+KK 동시
공중 대쉬	공중에서 →→ 또는 PPP 동시

공중을 자유롭게 날아다니는 능력이 있다. 공중에서 떨어질 때 방향 버튼을 위로 하면 떨어지는 속도가 느려지게 할 수도 있으며 라이트닝 어택은 연속 사용이 가능하기 때문에 아주 쓸만하다. 필살기가 나오는 속도가 느리기 때문에 필살기를 사용한 연속기는 별로 없지만 하나하나가 위력이 강력하기 때문에 대전시 공포의 대상이 된다.
체인 콤보는 지상과 공중 모두 6단이지만 쓸모가 별로 없는 듯하다. 에리얼 레이브 발동기는 강K, 앉아 강P.

추천 연속기 & 에리얼 레이브
강K-약P-약K-중K-강K
약P-약K-중K-강K


약 펀치, 킥 연타 후


강력으로 회오리를 불러일으켜 멀리 떨어뜨린다

뮤턴트 하드보일드

겜비트



악의 냄새를 감돌게 하는 상큼한 도적이다. 손에 닿은 물체에 에너지를 충전하고 폭발시킬 수 있는 뮤턴트 능력을 보유하고 있다. 봉술 등의 무술에도 뛰어나고 전투능력은 X-MEN 중에서도 손꼽히고 있다.

필살기	
키네틱 카드(공중 가능)	↓↘→+P
트릭 카드	↓↙←+P
케이전 슬래쉬	→↓↘+P
케이전 스트라이크	↓ 모아서 ↑+P(K)
하이퍼 콤보	
로얄플래쉬	↓↘→+PP 동시

키네틱 카드는 약간의 딜레이가 있지만 상대방을 정확히 명중시킬 수 있다. 키네틱 카드 후 로얄 플래쉬를 사용하는 것도 괜찮은 방법이다. 지상, 공중 모두 6단 체인 콤보이며 에리얼 레이브 발동기는 앉아 강P

추천 연속기 & 에리얼 레이브
약P-약K-앉아 중K-앉아 강K
앉아 강P-약P-약K-중P-중K
약P-앉아 약K-앉아 중K-키네틱 카드


○봉으로 공격하는 마무리

○공중으로 띄운 다음



나의 이름은 자력의 왕

마그니트

필살기	
E-M 디스래프터(공중 가능)	←↙↓↘→+P
하이퍼 그라비테이션(공중 가능)	→↘↓↙←+K
마그네틱 블래스트	공중에서 ↑↗→+P
마그네틱 포스필드(반격기)	←↙↓↘→+K
하이퍼 콤보	
마그네틱 쇼크웨이브	↓↘→+PP 동시
마그네틱 템페스트	↓↘→+KK
특수 능력	
비행(공중 가능)	↓↙←+KK 동시
공중 대쉬	공중에서 →→ 또는 PPP 동시

박해받는 뮤턴트들을 지키기 위해 전인류와 적대하는 길을 선택한 고도의 남자. 과거의 꺼림칙한 기억과 인간성에 깊은 절망은 그의 분노를 마구 부추긴다. 자력, 전력에서 동력까지를 자유자재로 조종하는 뮤턴트 능력과 불굴의 의지는 그의 최대 무기이다.

비행과 공중 대쉬가 가능한 캐릭터이다. 비행중에는 방어가 불가능하다는 것에 주의. 하이퍼 그라비테이션은 상대방을 끌어당겨 공격하는 필살기 이지만 반격당하기 쉬우므로 함부로 사용하다가는 큰코 다친다. 마그네틱 포스필드도 그리 쓸만하지 않다. 지상 체인 콤보가 2단으로 상당히 부실하다는 것이 걸린다. 공중 체인 콤보는 6단이지만 그리 쓸만하지 못하다. 필살기 하나하나의 위력은 강력한 편이므로 필살기로 승부하자. 에리얼 레이브 발동기는 중P, 앉아 강P, 강K 2연타.

추천 연속기 & 에리얼 레이브
하이퍼 그라비테이션-앉아 강P-약P-약K-중P-중K


약펀치, 킥 연타 후


공중으로 날린 후 연타

누구도 날 멈추게 하지 못한다!

저거노트



신비의 보석에 담겨진 마법에 의해 불사신의 육체와 경이한 괴력을 입수한 지상 최강의 악의 초인. 실은 X-MEN 의 지도자, 프로페서-X의 의형이기도 하다. 성격은 단순하고 거칠고 난폭하다. 마음에 들지 않는 것을 무엇이든지 쳐부수고 돌진한다.

X맨에 비해서 상당히 약해졌다. 파워는 엄청나지만 한대 맞추기가 힘들다. 점프 강P-강P의 연속기가 가능하다는 것이 획기적이다. 사이트랙 파워업을 하면 모든 기술의 위력이 강력해지므로 자주 사용하자. 체인 콤보는 없고 에리얼 레이브 발동기는 앉아 강P이다.

필살기	
어스퀘이크 펀치	→↘↓+P
저거노트펀치	←↙↓↘→+P
저거노트바디프레스 (공중 가능)	←↙↓↘→+K
사이트랙 파워업	→↓↘+PP 동시
네일 슬램	접근해서 →↘↓↙←+K
하이퍼 콤보	
저거노트헤드크래쉬	↓↘→+PP 동시
특수 능력	
슈퍼 아머	약간의 데미지는 무시하고 공격, 이동이 가능

추천 연속기 & 에리얼 레이브
점프 강P-강P
강P-약P-약K-중P-중K-강P





○엄청난 몸집으로 상대방을 압사시키는 바디프레스

○지진을 일으키는 어스퀘이크 펀치

튼튼하고 옹골찬 델리케이트 하트

로그



거슬리는 상대의 능력과 기억을 흡수하는 것이 로그 본래의 뮤턴트 능력. 괴력과 튼튼함이 자랑인 로그는 X-MEN의 힘이 되어 일한다. 완강하고 건강하지만 첫 키스로 남자친구를 졸도시킨 경험 때문에 사랑에 적극적이지 못해 괴로워하는 섬세한 여자이기도 하다.

필살기	
리피팅펀치	↓↘→+P
라이징 리피팅펀치	→↓↘+P
파워타입펀치	→↓↘+K
하이퍼 콤보	
굳나잇 슈거	↓↘→+PP 동시
특수 능력	
파워 드레인(상대방의 능력 흡수)	↓↙←+K
흡수한 능력 사용	↓↘→+K
순옥살(고우키 능력 흡수시)	약P 약P → 약K 강P (하이퍼 콤보 게이지 필요)

로그의 가장 큰 특징은 상대방의 기술을 흡수해서 사용할 수 있는 능력이 있다는 것이다. 남자친구를 졸도시킨 일도 키스 도중 남자친구의 에너지를 흡수해 버렸기 때문이다. 파동권, 승룡권, 요가 프레임 심지어는 순옥살까지도 자신의 기술로 만들 수 있다. 흡수 능력을 제외한 필살기는 약한 편이다. 따라서 통상기를 기본으로 게임을 풀어나가야 한다. 지상, 공중 모두 6단이 가능하고 에리얼 레이브 발동기는 앉아 강P, 강K이다.

추천 연속기 & 에리얼 레이브	
앉아	중P-리피팅 펀치
앉아	중P-강K-약P-약K-중P-중K



시라누이 마이의 필살인형을?



리피팅 펀치로 펀치 연타를



나만이 웨폰X다

세이버투스

회생자의 육체를 찢고 피로 허기를 달래는 암살자. 울버린의 예전 동료이자 최대의 숙적이기도 하다. 맹수와 같은 손톱과 어금니, 극한까지 다다르는 격투 능력, 그리고 엄청난 회복력. 그것이 세이버투스의 무기다.

필살기	
버서커 크로	↓↘→+P
와일드 팡	→↘↓↙←+P
암드바디	→↘↓↙←+K
하이퍼 콤보	
버서커 크로X	↓↘→+PP 동시
웨폰X 대쉬	→↓↘+PP 동시
헤비암드바디	→↘↓↙←+KK 동시

암드 바디는 위력, 쓰임새 모두 형편없으므로 가능하면 사용하지 말자. 지상, 공중 2단 체인 콤보를 가지고 있기 때문에 연속기를 사용하는 것은 상당히 힘들다. 에리얼 레이브 발동기는 앉아 강P, 강P 2연타.

추천 연속기 & 에리얼 레이브
앉아 강P-약P-약K-중P-강P





○상대방을 찢어버리는 버서커 크로X

○동료를 불러 공격하는 암드 바디



스퀘어의 슈팅정복 개시!

아인 핸더 (EIN HANDER)

개발 당시부터 많은 화제를 불러 일으킨 아인 핸더가 한번의 발매연기 뒤 드디어 우리들 앞에 모습을 드러냈다. 게임은 풀 폴리곤으로 짜여져 있기 때문에 그것을 이용한 연출이 매우 볼만하며 시스템이 복잡하기 때문에 조작이 익숙해지기까지는 조금 시간이 걸릴 듯하다.

PlayStation

■제작사 : 스퀘어
■장르 : 슈팅
■현지 발매일 : 11월 20일
■현지 발매가 : 5,800엔

그래픽	★★★★★
조작감	★★★★★
스토리	★★★★
연출	★★★
사운드	★★★
소장가치	★★★★

시작하기 전에

이 게임은 종전의 총알 난무형식의 슈팅과는 다르게 총알은 별로 안 뿌리지만 몸으로(?) 덤벼오는 패턴이 자주 사용되며 보스전은 장기전으로 갈수록 힘들어 진다. 보스전용 무기를 보존하여 반드시 속전속결로 없애는 것이 나중을 위해서라도 좋은 공략법이다.

버튼의 배치와 기초 지식

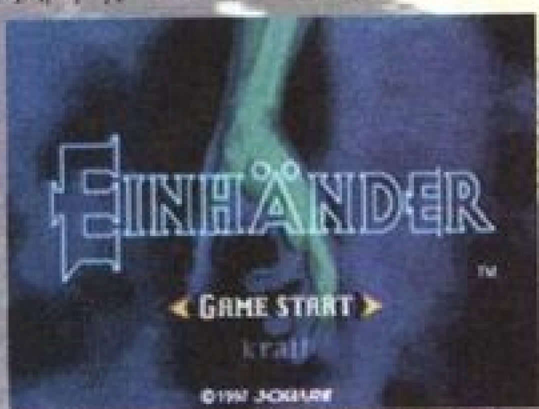
이 게임은 플스 패드에 있는 버튼을 전부 사용한다. 각 버튼에 대응되는 기능들을 숙지하여 게임상에서 유효적절하게 사용할 수 있도록 하자.

키 배열

방향키: 기체의 이동. (옵션에서)선택에 사용
■버튼: 무기1, 또는 머신건의 발사
X버튼: 무기2를 발사. (옵션에서) 취소
●버튼: 무기2의 장착위치 변경. (옵션에서) 결정
▲버튼: 사용하지 않음
L1, R1버튼: 가지고 있는 건포트를 바꾼다. (엔디미온 마크2에서만 사용)
L2, R2버튼: 스피드의 조절. 4단계로 나뉜다.

옵션

타이틀 화면에 나오는 것은 다음의 4개이다.



게임 스타트(GAME START) - 게임의 시작
갤러리(GALLERY) - 이 게임에 나오는 메카닉들의 CG 일러스트를 볼 수 있다.
파일 옵션(FILE OPTION) - 아인 핸더의 최대 특징으로 이름 작성, 이름 삭제, 전적, 스코어 랭킹, 데이타의 로드를 할 수 있다. 이름 작성의 경우 최대 5인까지 등 록이 가능.
콘피그레이션(CONFIGURATION) - 난이도 조절, 컨트롤러 세팅, 화면 상태 조절, 사운드 출력을 조정할 수 있다.

건포트란 무엇인가!

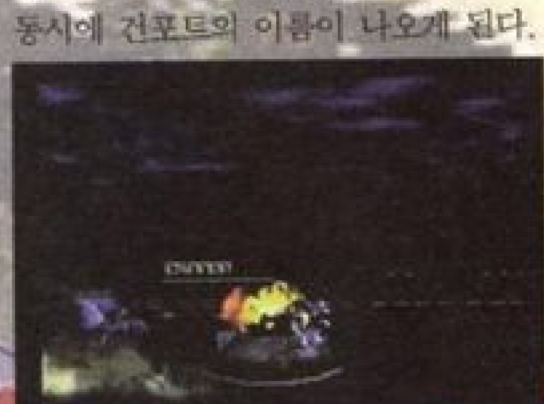
이 게임의 최대 특징으로서 이것을 이해하는 것이 게임을 잘 풀어나갈 수 있는 지름길이다. 각자의 용도를 정확히 이해하여 실전에 적용시켜 나가자. 그리고 무기를 위에 장착하는가, 아래에 장착하는가에 따라 공격내용이 다른 무기도 있다. 한번 얻으면 다음 플레이부터는 처음부터 장비하고 나갈 수 있으므로 숨겨진 파츠의 경우에는 꼭 얻어두자.

건포트를 얻자!

1. 건포트를 가지고 있는 적이 발견되면 녹색으로 빛나는 코아 유니트를 골라 파괴한다. 주의할 점은 건포트도 파괴할 수 있다는 것.



2. 코아 유니트가 부서진 적은 스파크를 내면서 공격불능이 된다. 그와 동시에 건포트의 이름이 나오게 된다.



3. 그 다음은 그 무기에 접근하여

집어가는 것뿐..



※스피크를 일으키는 적에게 접근해도 아군에 피해는 없으므로 안심하자.
※장비하고 있거나 가지고 있는 건포트와 같은 것을 얻으면 건포트의 탄수가 늘어나며 내구력도 회복된다.
※탄약을 전부 소비한 건포트는 자동으로 떨어진다.

건포트 소개

발칸(Vulcan)



화력:E
사정거리:A
탄수:A
경이적인 탄수와 사정거리가 화면 끝까지라는 장점이 있지만 파워가 정말 부족하다. 일단 조무래기들을 상대로 사용하자.

헤지혹(Hedgehog)



화력:C
사정거리:D
탄수:B
위에 장착하면 위로, 아래에 장착하면 아래로 발사되어 일정거리 뒤에 폭발하는 폭탄을 뿌린다. 능숙하게 사용하기는 어렵다는 것이 문제랄까.

와스프(Wasp)



화력:B
사정거리:A
탄수:C
위에 장착하면 호밍미사일, 아래에 장착하면 일직선으로 나가는 미사일로 사용할 수 있다. 실전에서 많이 사용하게 되는 무기 중 하나. 주로 위에 장착하고 싸우자.

캐논(Cannon)



화력:A
사정거리:A
탄수:E
탄수는 적지만 파워는 그 어느 무기와도 비교할 수 없다. 보스전에서 효과를 발휘하는 무기. 탄수는 열심히 모아두자.

블레이드(Blade)



화력:A
사정거리:E
탄수:B
에너지를 사용하는 무기 중 하나. 엔디미온 마크2와 마크3에 장착시 ●버튼을 사용한 상하이동으로 뒤에 있는 적을 떨어뜨릴 수가 있는 것이 특징. 사용시는 적의 바로 앞까지 가야하므로 패턴을 익히지 못하고서 능숙하게 사용하는 것은 무리다.

스프레더(Spreader)



화력:D
사정거리:A
탄수:C
아래에 장착하면 앞으로, 위에 장착하면 뒤로도 발사할 수 있는 특이한 무기이다. 주로 화면 가득히 몰려오는 조무래기들을 상대로 사용하는 것이 좋다. 보스전에서는 효과를 기대하기 어려운 무기.

그리네이드(Grenade)



화력:A
사정거리:C
탄수:D
위에 장착하면 포물선을 그리며 앞으로 날아가며 뒤에 장착하면 뒤로 쏘아 지상에서 폭발을 일으키는 무기이다. 위에 장착해서 사용시 헛되게 사용하는 일은 없도록 하자.

라이어트(Riot)



화력:A
사정거리:B
탄수:D
이것 역시 에너지를 사용하는 무기 중 하나. 일종의 축적형 무기로 방어력을 무시하는 공격을 펼친다. 장갑이 두꺼운 적에게 사용하면 아주 유효하다.

이렇게도 사용가능!

1. 건포트는 공격만이 아닌 적의 미사일이나 총알을 막아주는 역할도 한다. 물론 적의 공격에 의한 대미지가 계산되며 같은 종류의 건포트를 입수하는 것으로 내구력을 회복할 수 있다.

2. 최초에 선택해 장착하는 것에 따라 부활의 가능성이 결정된다. 이 것은 잊지 말도록 하자!



보스전을 대비한다면 캐논이나 라이어트, 조무래기를 상대한다면 발칸이나 스프레더를 골라두자

숨겨진 건포트 입수법

이 게임에서는 총 4개의 숨겨진 파츠가 존재한다. 조건은 특정 적이나 기물을 파괴하는 것이며 찾아내는 것은 그리 어렵지 않으므로 자세히 설명하지는 않겠다.

아인 핸더의 모든 것!

아인 핸더는 플레이어가 조작하는 기체로서 선택할 수 있는 것은 아래의 3기이다. 다음의 사항을 참조하여 능숙하게 게임을 풀어나갔으면 한다.

엔디미온 FRS 마크3



■버튼의 기본 무기는 그런대로 파워가 있지만 문제는 건포트를 하나밖에 가질 수 없다는 것. 일단 게임을 처음 시작할 때에는 시스템을 이해하는 정도로 사용하자. 흔히 말하는 초보자용 기체

버튼배치

■버튼:머신건 발사

X버튼:머신건과 건포트를 동시에 발사

●버튼:건포트를 상하전환한다.

L1, R1버튼:사용하지 않음



이것으로 게임의 시스템을 이해했다면 과감히 다른 전투기를 찾자

엔디미온 FRS 마크2



장비 수준은 '엔디미온 FRS 마크3'의 버전업이라고 보아도 된다. 기본 무기의 파워는 믿기 힘들고 사용 건포트는 엔디 마크3와 같은 1개이나 최대 3개까지 저장할 수 있는 것이 특징이다. 사용시에는 약간의 테크닉이 필요하며 다른 2기와는 다르게 얻는 무기의 탄수가 적다는 것이 특징이다.

버튼배치

■버튼:머신건 발사

x버튼:건포트 발사

●버튼:건포트를 상하전환한다.

L1, R1버튼:저장되어 있는 건포트로 바꾼다.



각자의 성격에 맞는 건포트를 가지고 가면 별문제는 없을 것이다

아스트라이아 FGA 마크1



위의 둘과는 무기장착 시스템이 약간 다른 것으로 처음부터 건포트를 두 개 가지고 나갈 수 있으며 건포트를 2개 동시장착시 머신건은 사용 불능이지만 건포트 2개를 동시에 사용할 수 있는 장점을 충분히 활용하자. 건포트를 상황에 따라 유효적절하게 입수하는 것이 필요할 것이다.

버튼배치

■버튼: 위에 장착되어 있는 건포트 발사

X버튼: 아래에 장착되어 있는 건포트 발사

(건포트를 하나만 장비했을 시 나머지 하나는 머신건을 발사하는데 사용된다)

●버튼: 건포트를 상하전환한다.

L1, R1버튼:사용하지 않음



무기만 잘 장비한다면 이것을 당할자는 없다

이것은?

이외에 '언노운 파이터(UNKNOWN FIGHTER) MK II'라는 기체가 등장한다. 하지만 다른 자세한



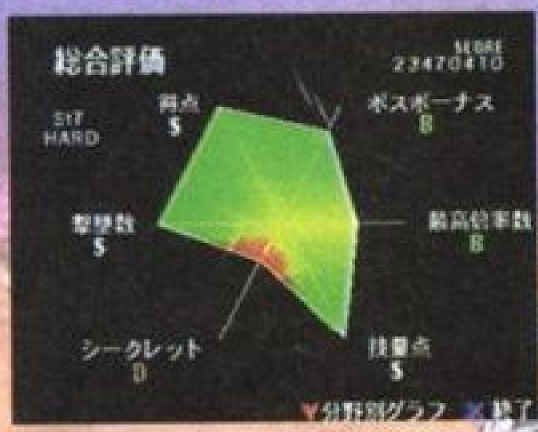
아스트라이아 FGA 마크1과 비슷하게 생겼지만 가지고 있는 무기의 탄수가 9999라는 것을 주목하자

내용은 불명이다. 사용조건은 난이도를 하드(HARD)에 놓고 게임을 클리어하면 된다. 컨티뉴의 제한은 없음.

얼터너티브 (ALTERNATIVE)

이 게임에는 전적 시스템 등의 매니아를 위한 것들이 다수 준비되어 있다. 데모화면에서 보너스 스코어가 나오는 장면이 있으므로 놓치지 말고 기억하자. 그리고 전적 시스템은 6가지로 나뉜다.

전적 시스템



노미스 클리어를 했을 시의 전적

유념할 점은 처음으로 클리어했을 때만이라는 것과 난이도를 프리로 세팅했을 시는 나오지 않는다. 단계는 S에서 E까지의 6개.

득점: 게임 중에 얻은 득점을 가지고 평가한다. 배율을 생각한 득점이나 숨겨진 보너스 득점을 많이 찾아 단기간에 많은 수를 올릴 수 있도록 하자.

최고 배율수: 적을 연속으로 쓰러뜨리면 배율은 올라가고 16이상까지 하면 약 8초동안 16배를 유지할 수가 있다. 그 16배를 몇번 달성했는가를 가지고 평가한다.

격추수: 쓰러 뜨린 적의 수를 가지고 평가하는 것. 와스프(Wasp)를 적절히 활용하여 적들을 나오는 즉시 빨리 쓰러 뜨리자. 그리고 와스의 호밍 기능을 이용하여 타 건포트가 건드릴 수 없는 곳에 있는 적도 쓰러 뜨릴 수 있다.

시크리트: 숨겨진 보너스 득점을 얼마나 많이 얻었는가를 가지고 평가하는 것. 각 스테이지마다 3개씩 숨겨져 있다. 데모에서는 이것을 얻는 방법 중 하나가 나오므로 참고하자.

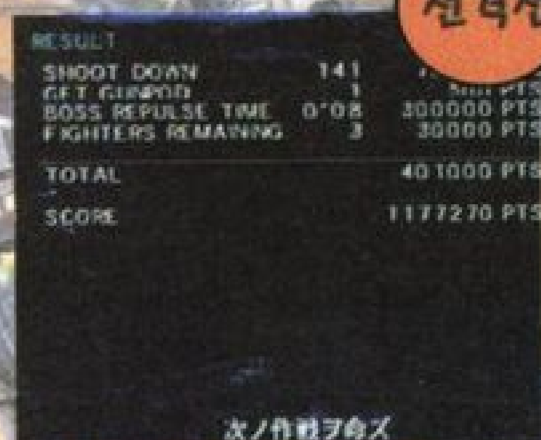
기량점: 플레이어가 얼마나 오래 플레이했는지를 가지고 평가한다. 당연히 노미스 클리어가 최고 평점이다.

보스 보너스: 보스를 물리친 시간의 평균치를 가지고 평가한다. 최고득점은 30초안에 쓰러 뜨리는 30만점. 캐논(Cannon)을 보스앞에서 연사하면 10초안에 클리어도 가능하다.

보스 공략

이 게임은 각 보스에 파츠가 달려있어 그 파츠만을 부수는 지구전과 약점을 찾아내(주로 머리부분이다) 전격전으로 쓰러 뜨리는 방법이 있다. 어느 것을 선택할 것인가는 유저들의 취향 나름이다

전격전



보스 클리어 점수를 많이 받고자 할 때 이용하자

주로 보스의 약점부분을 찾아내서 집중공격을 하는 것으로 다른 사람이 보면 이 게임의 난이도를 착각할 수도 있을 정도이다. 약점은 주로 머리부분이며 맞았을 시 빨갛게 빛나는 곳이기도 하다

지구전



갈기갈기 찢어진 보스도 때로는 보고 싶을지도?

클리어 점수의 삭감과 보스의 진정한 모습(?)을 보고 싶을 때 이 방법을 추천한다. 문제는 이렇게 될 경우 클리어는 갈수록 어려워진다는 것. 패턴이 많아지고 황당해진다.

1~5 스테이지에는 중간보스와 최종보스가 있다. 그 무엇이든 전부 개성적인 패턴으로 아인 핸더를 맞이해 준다. 건포트를 잘 준비해가면 거의 문제 없으며 무기가 다 떨어졌을 시 바로 채워주는 유니트가 나온다. 그리고 보스전에서는 와스프(Wasp)와 캐논(Cannon)이 맹활약을 한다. 거의 이것만 가져가도 승리는 보장되므로 이 무기의 탄수를 열심히 채워두자.

STAGE 1

첫판이기 때문에 그다지 어려운 점은 없다. 하지만 일단 이곳에서 아인 핸더 특유의 여러가지 단점(?)인 '화면 구석에서 안쪽으로 오는 적의 적중 판정이 언제인지 알기가 힘들다', '적의 폭발 그래픽에 휘말려 총알과 적을 찾을 수 없다'는 점을 발견할 수 있다. 여러가지가 또 있지만 여러번 하면 손에 익을 것이므로 쓰지는 않겠다. 중간에 한글 간판이 나오는 곳이 있으므로 확인하는 것도 잊지 말자.

중간보스 : 그라이프

약점부는 머리부이지만 무기를 들고 있는 팔부분이 방해가 될 것이다. 무기를 파괴하면 계속 강해지는 패턴을 가지고 있으므로 속공으로 물리치자.


접근하면 언제 죽을지 모르므로 뒤쪽에서 적당히 캐논(Cannon)이나 와스(Wasp)으로 상대하자

보스 : 드라헤

약점부는 장갑으로 보호되어 있으며 그것을 파괴한 몸통부분이다(쏘아보면 바로 알 것이다). 이것은 바로 앞에서 쏘아도 무방하다. 10초안에 부숴버리자.


보스를 어떻게 요리하는 가는 플레이어의 맘대로

지위위성 히페리온(HYPERION)에서...

다음 작전을 명령한다. 마을에서 나와 동쪽으로 진행중인 장갑열차가 발견되었다. 추격하여 적 보급루트를 막아라

STAGE 2

적의 수가 많아 처리하기 곤란할지도 모르지만 그만큼 득점의 기회는 많다. 건포트를 많이 가지고 있는 열차도 있으므로 그때를 이용하여 탄수를 많이 모아두도록 하자. 그리고 화면이 임의대로 스크롤할 때 적과 부딪힐 우려가 있으므로 주의하자.


사진에서 오른쪽 아래를 보라. 평점을 높일 절호의 기회

중간보스 : 가르네레

약점부는 콕피트로 추정되는 부분. 물론 가위손(?)이 발칸포를 쏘면서 약점부의 피해를 맹렬히 방어한다. 파츠 하나하나를 부술 때마다의 느낌이 괜찮으므로 그것을 노리는 것도 괜찮을 듯하다. 이번에는 특징적인 패턴 2개를 소개하겠다.

공략 패턴

가만히 있으면 비명횡사하고 마는 두개의 패턴!

점프


이 상태로는 이미 늦었다

돌진


대처방법은 점프와 같이 위로 가는 것이나 행동이 빠르지 않다면

보스 : 슈핀네

약점부는 중앙에 있는 부분. 그러나 이곳은 껍질을 벗자마자 바로 앞에서 캐논(Cannon)을 연사하지 않으면 바로 위아래에 있는 팔에게 방해를 받게 되므로 조심하자. 팔을 4개 쓰러뜨리게 되면 강해지므로 주의한다.


이곳을 부수면 배율이 엄청나게 올라가므로 보스를 쓰러 뜨리기 직전에 부수자

지위위성 히페리온(HYPERION)에서...

전방 2인의 빈공간을 탐지. 고에너지 반응 있음. 적 보급기지라 추정. 후방게이트 폐쇄. 통로를 차단당했습니다.

STAGE 3

최초에 위에서 적의 서치라이트에 걸렸을 때 무시무시한 공격을 받을 수 있으므로 대각선(또는 윗쪽)공격이 가능한 무기로 바로 쓰러 뜨려야 하며 무기를 집으려는 도중에 죽는 일이 없도록 하자. 중간보스 뒤에 나오는 곳에서는 격투 무기가 의외로 쓸만하며 보스와 싸우기 전에 나오는 무기들은 선별해서 모아두자.


탐나는 무기가 많이 나온다. 그러니 바로 나오는 적과 부딪히는 일은 없도록


이것으로 적의 코어를 파괴, 무기를 입수할 수 있다

중간보스 : 겟코

약점부는 몸통. 최초에 나오는 포대를 파괴하여 무기를 공급받자. 처음에는 머리부에서 레이저를 쏘다가 그것이 파괴당하면 다시 여러가지 패턴을 취하게 된다. 공격하는 레이저는 스피드를 낮춰 미세하게 피하도록 하자.

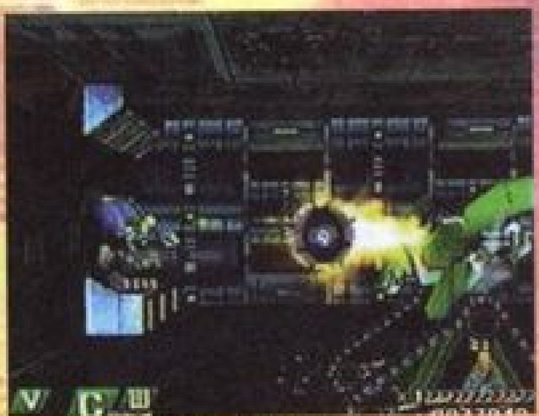

일단 이 상태에서는 와스(Wasp)을 아낌없이 쓰도록 하자


사진 위에 있는 장치를 부수지 않으면...


이런 무시무시한 공격형태를 체험할 수 있다

보스 : 구스타프

일단 점수는 생각하지말고 약점인 머리부만을 캐논(Cannon)으로 열심히 쏘자. 그리고 플레이어의 스피드를 최고로 올려 보스의 재빠른 돌진에 대응할 수 있도록 하는 것도 잊지 말도록 하자.


보스가 던지는 요요는 파괴할 수가 있으나 조금 두꺼운 편

지휘위성 히페리온 (HYPERION)에서...

극비지령. 세큐리티 해제. 코드 9234. 다음 작전을 명한다. 적 기지내의 원자로를 탐색하여 이것을 파괴하라.

STAGE 4

이제부터는 적의 총알도 문제지만 새까맣게 몰려오는 적들을 피하는 것 자체도 문제가 될 것이다. 와스프(Wasp)를 난사하면 그런대로 해결이 가능하며 중간보스와 싸우기 전에 나오는 잠수함은 블레이드(Blade)나 헤지혹(Hedgehog)을 사용하여 약점부만 빨리 노려내자. 중간보스 클리어 뒤에 나오는 무한 상하 스크롤 지역은 최초에 나오는 스프레더(Spreader)를 최대한으로 이용하는 것과 넓은 장소를 찾아내어 진행하는 것이 편할 것이다.


이것이 있는 것과 없는 것은 천지차이

중간보스 : 사라만다

처음의 공격 형태에서는 아래로 나가는 무기(특히 헤지혹이 대활약)가 아주 긴요하게 사용되며 두번째 공격형태에서는 캐논(Cannon)으로 멀리서 약점인 머리부를 쏘아주면 간단하게 물리칠 수 있다. 팔과 팔을 잇는 뼈대(?)는 공격 판정이 없으므로 안심해도 되며 최후의 발악을 할 때에는 화면 왼쪽으로 피신하자


간신히 닿을 거리에서 공격하자. 안그러면 죽을지도 모르는 위험이


턱걸이?

보스 : 슈트룸 포겔

최초 단계에서는 2방향으로 나가는 발칸을 쏘지만 중간 부분이 안전지대이기 때문에 헤매지는 말자. 두번째 단계에서는 여러가지 패턴이 있으나 가장 어려운 것인 미사일을 피하는 방법을 잠깐 설명하도록 하겠다.


보스가 돌격해올 때는 절호의 공격찬스

미사일 회피법


화면 왼쪽 위에서 미사일이 발사되기를 잠깐 기다리자


그런뒤 미사일이 올 것같으면 바로 이 자리로 스피드는 최고로 올려놓자

(지휘위성 히페리온 (HYPERION)에서...

남동쪽에 보이는 적공항에 있는 우주용 사출기로부터 적에 전략 우주함이 발진중이라는 보고가 들어왔다. 공항에 침입하여 우리 주력부대가 강하할 때까지 적을 교란시켜라.

STAGE 5

스테이지가 시작하면 먼저 헤지혹(hedgehog)을 입수하여 공중에 떠있는 블록을 부수는데 사용하고 그 블록은 자폭할 때가 있는데 그 때는 건포트를 아래에 장비시켜서 막도록 하자. 중간보스 뒤에 나오는 극악 패턴을 통과할 때도 건포트의 방어에 의존해야 할 것이다.


이 장면에서는 가진 무기를 최대한 이용하여 3개중 하나를 공격 전에 부셔버려야 한다

중간보스 : 게슈텔

처음 단계에는 캐논(Cannon)으로 머리부만을 집중 공격하면 와스프(Wasp)가 있는 박스가 나타나게 되는 두번째 단계로 넘어간다. 와스프(Wasp)를 입수하지 못하면 싸움이 장기화될 수 있으므로 반드시 입수하도록 해야하며 두번째 단계에서 게슈텔이 구석으로 갔을 때 바닥을 돌아다니는 물건은 피하거나 파괴하도록 하자.


별의별 움직임을 보이는 보스


이 상태에서는 와스프(Wasp)의 호밍기능을 이용하는 수밖에 없다

보스 : 듀라

왼손은 발칸, 오른손은 캐논 등의 무기를 장착하고 있으며 파츠가 파괴당할 때마다 레이저와 확산탄으로 반


미스드라이에서 벌어지는 사투! 약점 부분만을 신속정확하게 공격해야 쉽게 쓰러 뜨릴 수 있으며 무기는 무조건 캐논(Cannon)을 사용하자

격해온다. 약점인 머리부를 집중적으로 공격하면 그리 어렵지만은 않은 상대.

지휘위성 히페리온(HYPERION)에서…

주력부대는 강하시간을 맞출 수 없다. 단독으로 적 전략 우주함을 추격하라. 반복한다. 단독으로 적 전략 우주함을 추격하라.

STAGE 6

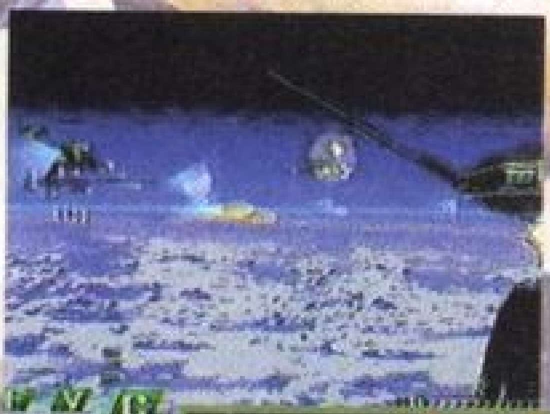
마스드라이버를 이용하여 올라가는 로켓의 추진부를 파괴하는 임무. 일단 무기를 많이 얻어두고 시작하면 그리 어렵지는 않다. 로켓 추진부를 파괴하면 의문의 보스가 출현하게 되며 보스와 싸우기 전에 나오는 무기들은 꼭 얻고 시작하자.



맞은지 없는 것보다는 낫다

보스 : 언노운(UNKNOWN)

패턴 몇가지를 공개하므로 사진을 참조하여 게임을 풀어나가도록 하자.



∞이것을 부수면 이런 형태의 총알이 나오게 되므로 다른 공격이 없을 때 빨리 파괴하자





전방향 레이저. 처음에 어느 부분에 나가는 것인가가 조금 비지므로 안전지대는 금방 찾을 수 있을 것이다



수많은 미사일들. 벌컨(Vulcan)을 왼쪽에 장비시킨 뒤 부숴 나가자



이것은 보급하는 곳이 있는한 무제한으로 나오므로 보급하는 곳을 먼저 파괴하자

지휘위성 히페리온(HYPERION)에서…

귀관의 노력에 의해 우리 군의 영예를 되찾았다. 또한 귀관의 전투 기록을 기초로 최신예 무인전투기 EOS의 전투 데이터도 완성되었다.

그 공적으로 인해 명예와 함께 귀관은 EOS 최종 테스트 요원으로 선발되었다. 축하한다. 그리고 사후에는 2계급 특진과 시리우스 훈장이 수여될 것이다. 달에 영광이 있으라. 지구에 자비가 있으라.

무비 신

EOS의 실험 표적으로 선정된 주인공의 앞에 엄청난 양의 대공포화가 쏟아진다. 그러나 주인공을 그곳에서 살아남게 한 것은 "왜 자신이 아군에 의해 죽어야 하는가"라는 의문이었다.



제거준비 완료?

지휘위성 히페리온(HYPERION)에서…

귀관은 중대한 반역행위를 저지르고 있다. 무기를 버리고 투항하라. 반복한다. 귀관은…

최종 스테이지

. 이번 스테이지는 스테이지 6의 한 달 뒤라는 설정에서 출발한다. 보스의 패턴은 크게 나누어 3가지 이상이 되며 스피드는 최고로 올려놓은 상태에서 상대해야 하는 그야말로 동물적인 감각과 진정한 실력이 필요한 스테이지이다.



최초에 나오는 기체들은 좋은 무기들을 가지고 있으므로 반드시 무기를 얻도록 하자. 그런 전투를 계속 반복하다 보면 최종보스가 출현하게 되는데…



화면은 무한 상하 스크롤이 가능하므로 열심히 피해다니자

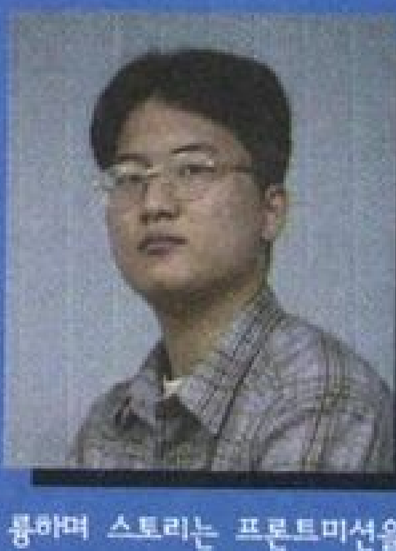


대구경 범포! 맨 위나 맨 아래쪽으로 이동하자



TO BE CONTINUE…?

분 석 후 기



분석자 : 정우열
(나우누리 VG동 정회원)

기술력에 있어서 풀 폴리곤을 구현한 점에 놀랐으며 난이도 측면에서는 일련의 패턴을 취하면 클리어가 가능한 토아플랜이나 사이쿄의 게임들과는 달리 진정한 실력이 필요한 것으로 어떻게 보면 80년대를 풍미한 그라디우스 시리즈와 비슷하다. 무비의 수준은 정말 훌륭하며 스토리는 프론트미션을 보는 것같았다. 스탭롤이 흐른 뒤에 속편을 암시하는 장면이 나오는데 기대해도 좋을 것이다.



화제의 액션 게임 그 후속작

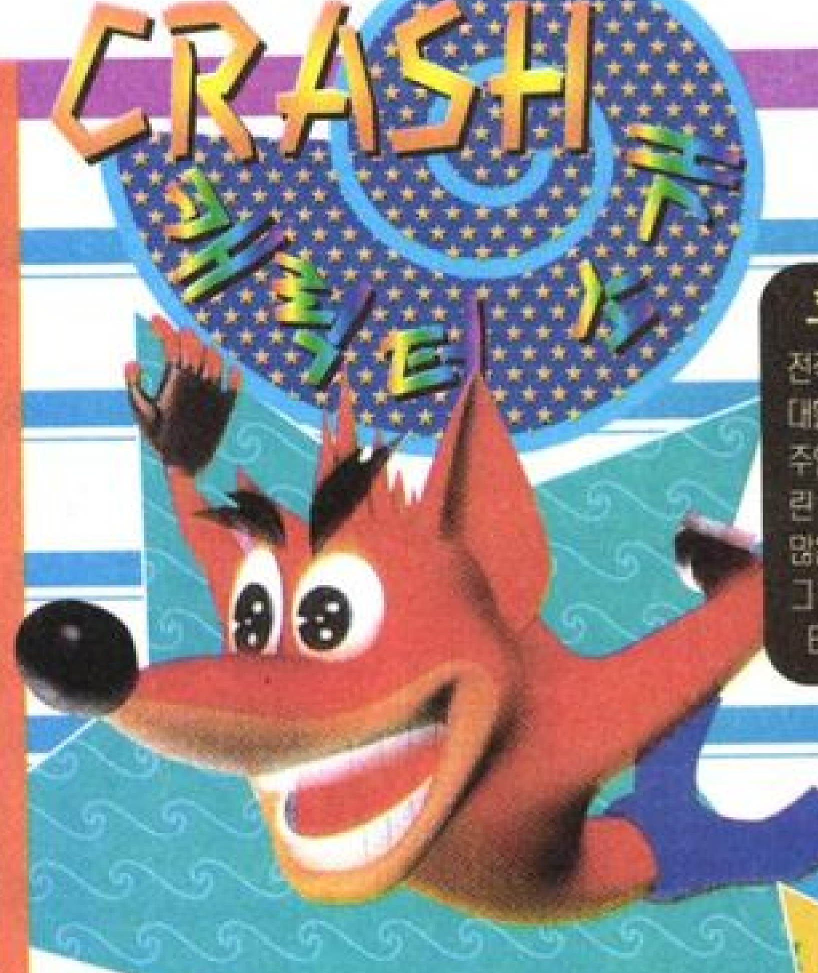
크래쉬 밴디쿠트 2

게임기의 간판격인 액션게임들, 소닉, 마리오 그리고 크래쉬...소니의 간판 캐릭터로 자리매김한 크래쉬가 등장하는 크래쉬 밴디쿠트의 후속작이 드디어 탄생되었다.
전작의 장점은 그대로 살리고 단점을 보완하여 나온 이 게임은 더욱 다양해진 크래쉬의 행동으로 웃음을 자아내게 해줄 것이다.
우리 모두 크래쉬와 콜텍스를 물리치자!

PlayStation

■제작사:SCE
■장르:액션
■발매일:12월 하순 예정
■발매가:미정

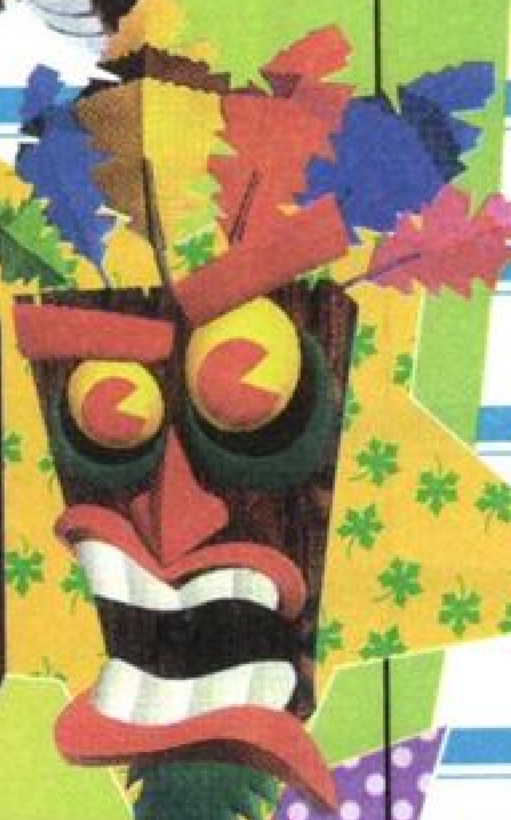
그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★
연출성	★★★★
사운드	★★
소장가치	★



크래쉬

전작에서 콜릭스 박사를 맞아 대활약을 하여 지구를 구해 낸 주인공. 애인 타우너가 떠나 버린 후 여동생 코코의 도움으로 많은 성장을 하게 된다. 그리고 그 앞에 다시 콜텍스 박사가 나타나는데...





➡아쿠아쿠

전작처럼 아이템 상자에 아쿠아쿠의 얼굴이 있는 것을 부수면 크래쉬가 데미지 받을 때 한 번 보호해 준다. 아쿠아쿠를 두번 얻으면 두번 보호해 주고 3번 부수면 잠시 무적이 된다. 때로는 크래쉬에게 도움을 주기도 한다.





⬆콜텍스박사

전작에서 크래쉬의 활약으로 모든 계획이 물거품된 콜텍스는 이번에는 파워스톤이라고 하는 것으로 전 지구를 지배하려 한다.

⬅코코

크래쉬의 여동생. 무식한 크래쉬와는 달리 컴퓨터 천재이며 슬퍼하는 오빠를 감싸주는 따뜻한 성격의 소유자.

크래쉬의 행동



달리기

이 게임에서는 다른 액션 게임과는 달리 이동 자체가 달리는 것이다. 상당히 세밀한 조작을 요하는 게임이므로 항상 신경쓰도록 하자.



점프

전작에서는 점프의 강도를 조절할 수 없었지만 이번 작품에서는 버튼을 누르는 시간에 따라 점프의 강도가 조절된다. 슬라이딩키를 누른 후 점프를 하면 더욱 높이 뛸 수 있으며 점프 후에는 전작과 같이 밟기 공격이 된다.



스핀

크래쉬의 몸을 돌려 적을 공격하는 행동. 스핀을 하며 움직이는 것도 가능하기 때문에 적이 많을 때는 스핀을 하며 움직이자.

슬라이딩

이번 작품에서 새롭게 추가된 크래쉬의 공격 방법. 때로는 좁은 지역을 빠져나가기 위해서도 사용된다.





기어가기

슬라이딩키를 누르고 방향키를 누르면 크래쉬가 기어가게 된다. 좁은 공간을 빠져나가기 위해 반드시 마스터해야 할 동작.



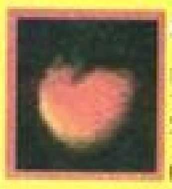
깔아뭉개기

역시 이번 작품에서 새롭게 추가된 공격 방법. 점프 후 슬라이딩키를 누르면 된다. 보통 점프보다 조금 더 올라가게 되어 종종 진행을 위해서도 사용하게 된다.

조작방법

방향키	달리기
□	스핀공격
×	점프
○	수 그리기
△	스테이타스 표시
방향키+○	슬라이딩 공격
○키 누른후+방향키	기어가기
○키 누른후+×	대점프
점프후 □	점프스핀 공격
점프후 ○	깔아뭉개기

아이템



사과

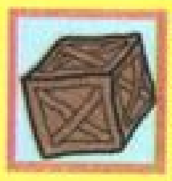
보통 필드에 그냥 있는 경우도 있지만 상자 속에 많이 있다. 100개를 모으면 캐릭터가 1개 증가한다.



1UP

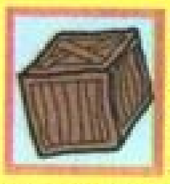
크래쉬의 얼굴을 먹으면 캐릭터가 한 개 늘어난다.

상자



보통 상자 1

사과가 들어 있는 상자. 사과가 한개 들어 있거나 여러개 들어 있는 것도 있다.



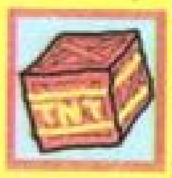
보통 상자 2

보통 상자1과는 달리 밟으면 열개까지 사과를 얻을 수 있는 상자다. 이 상자는 부수지 말고 꼭 밟도록 하자.



? 상자

안에 무엇이 들어 있는지 알 수 없는 상자. 사과가 들어 있거나 1UP가 들어 있다.



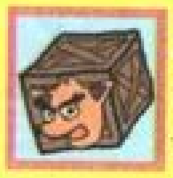
TNT 상자

이 상자는 밟으면 3초 후 폭발해 크래쉬가 죽는다. 스핀 공격으로 부딪혔을 때는 즉시 폭파되니 꼭 주의하자.



NITRO 상자

TNT상자와 달리 부딪히기만 하면 즉시 터지는 상자.



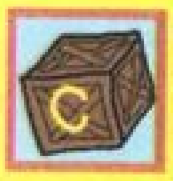
크래쉬 상자

1UP 아이템이 들어 있는 상자.



아쿠아쿠 상자

아쿠아쿠의 얼굴이 그려져 있는 상자로 부술 경우 아쿠아쿠가 나타나 크래쉬를 보호해 주는 역할을 한다. 3개를 먹으면 잠시 동안 무적이 된다.



체크 포인트 상자

스테이지 도중 죽었을 경우 이 상자를 부순 곳에서 시작하는 상자. 이 게임에서 죽는 경우는 매우 허다하니 지나치지 말고 꼭 체크해 놓자.



화살표 상자

밟으면 부서지지 않고 덤블링 역할을 해 주는 상자. 이 상자는 진행에 매우 도움이 되니 신경을 쓰도록 하자. 나무로 된 화살표 상자는 깔아뭉개기로 부숴지나 쇠로 된 상자는 부숴지지 않는다.



!상자 1

이 상자를 밟거나 스핀 공격하면 스테이지 어딘가에 흰 선으로만 표시됐던 상자를 제대로 만들어 주는 상자.



!상자 2

검은 보석을 얻기 위해 스테이터스에 나오는 ?상자 갯수를 늘려 주는 상자.

파워스톤

한 섬을 깨기 위해서는 각각의 스테이지에서 보라색 파워스톤을 모두 모아야 한다. 하지만 진정한 100%의 목표를 달성하기 위해서는 스테이지 선택 화면 위에 표시되어 있는 보석을 스테이지 안에서 찾아야 한다.

우선 검은 보석은 스테이지 마지막에 나오는 ?상자의 파괴 갯수가 가득 차면 나오고 다른 색의 보석들은 스테이지 어딘가에서 찾아야 한다.



이것이 모든 상자를 부쉈을 때 나오는 검은 보석

100%로 가는 길

앞서 이야기했듯이 각 스테이지의 보석들을 모으지 않으면 100%의 달성이 물거품이 되게 된다. 각 스테이지에 존재하는 상자를 모두 부숴,

검은 보석을 얻는 것은 기본이고 새로운 길(점선으로 표시된 이상한 곳)로 가면 굉장히 어려운 코스를 통과하며 보석을 얻게 해 주는 것이다. 이 점선 길을 제대로 만드려면 그 스테이지를 시작하고 점선 지점까지 한번도 죽지 않고 가면 된다.



점선이 이렇게 바뀐다

CRASH 스테이지 공략

CRASH WORLD

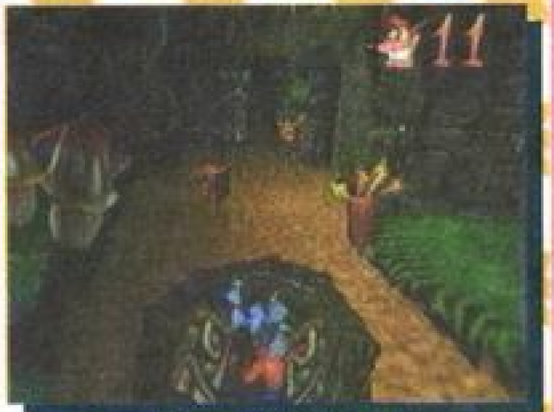


첫번째 섬

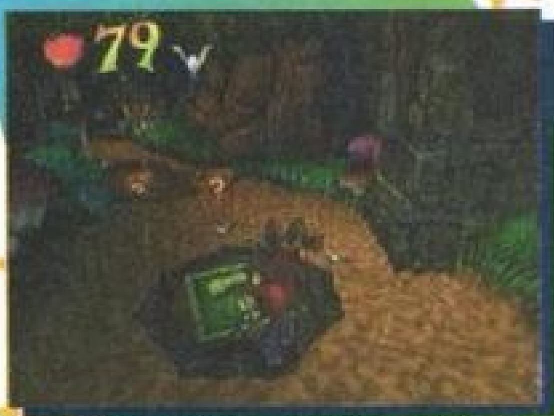
LEVEL 1. 터틀 우드(TURTLE WOODS)



상자2는 꼭 밟아서



깔아뭉개면 새로운 길이

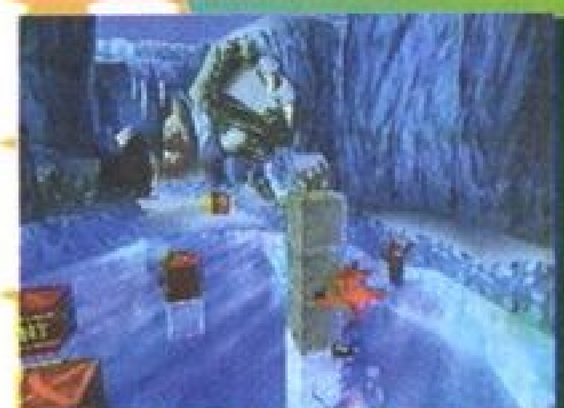


각 판마다 한 개씩 있는 보너스 스테이지 마크

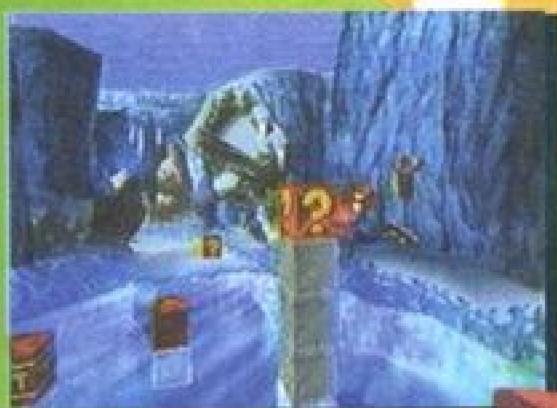


거북이는 밟아서

LEVEL 2. 스노우 고 (SNOW GO)



빙판은 매우 미끄럽다



이 위에 상자는 역시 깔아뭉개기로



압사 조심!

LEVEL 3. 행 에잇(HANG EIGHT)



슬라이딩으로



익사한 밴디쿠트



이곳은?



히미는 금방 가라앉는다



회오리는 터보 엔진으로 지나가자

LEVEL 4. 더 피츠(THE PITS)


달려드는 새는 발차

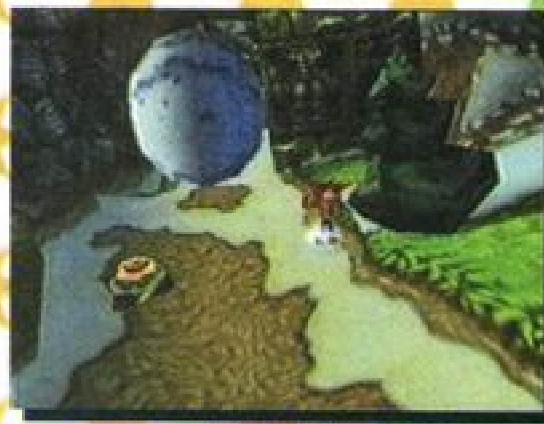

이번 거북은 슬라이딩으로


!상자를 치고 뒤로 돌아오면 보너스가 잔뜩!



LEVEL 5. 크래쉬 대쉬(CRASH DASH)


뒤에서 굴러오는 건?


달려라 달려

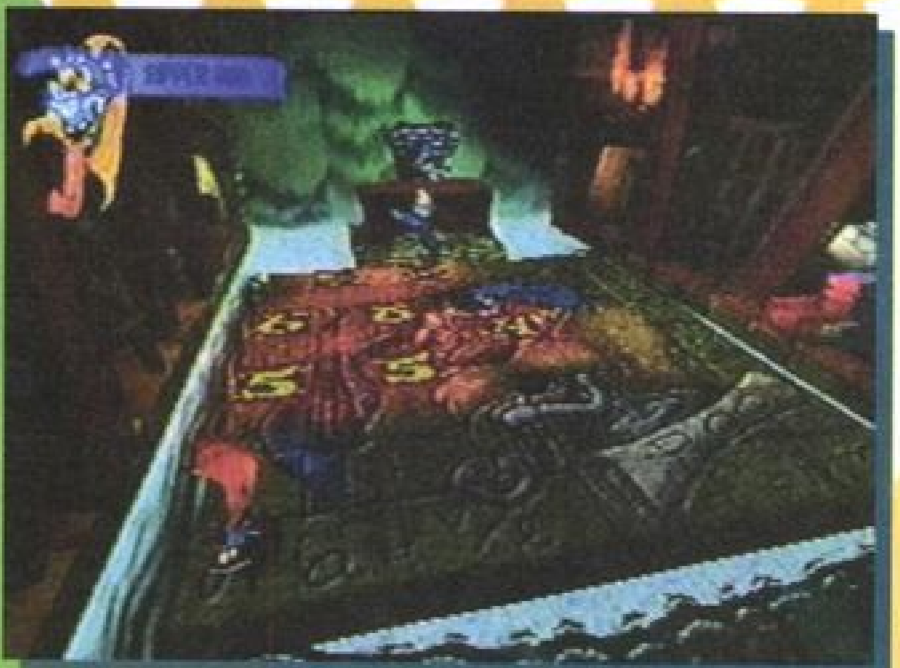

전기를 피해야 한다

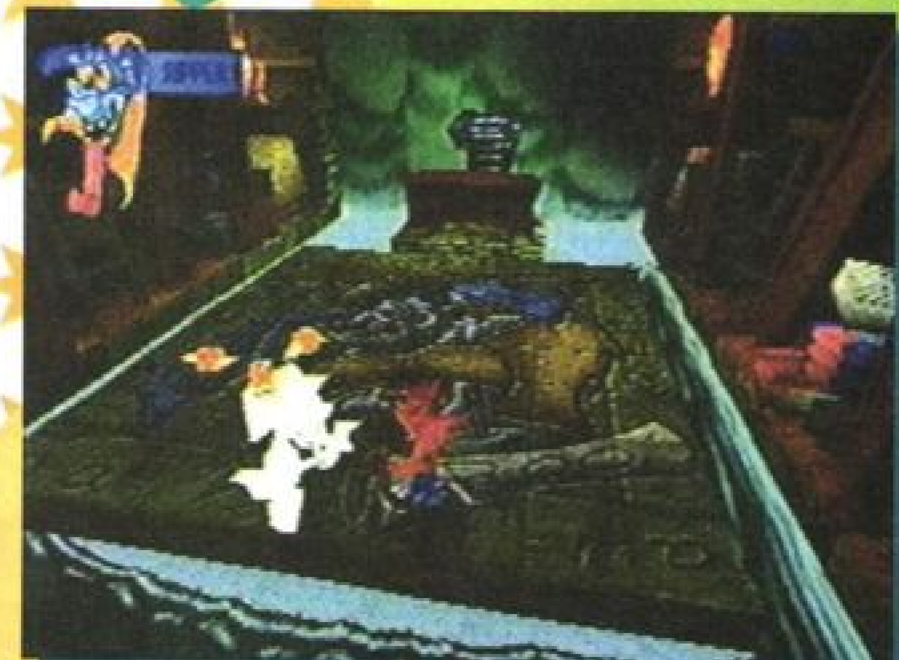

전기구이?

보스. 립퍼 루(RIPPER ROO)

CRASH

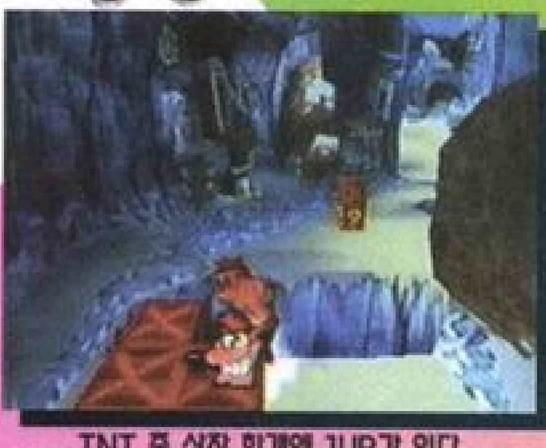
처음 등장하는 보스. 보스는 움직이면서 처음에는 TNT를 설치한다. 첫번째는 화면 왼쪽 하단에서 기다리고 다음 NITRO공격 때는 오른쪽 하단, 그리고 왕이 해롱해롱거릴 때 공격을 하자. 이렇게 세번만 공격하면 클리어.


처음에는 양옆에!

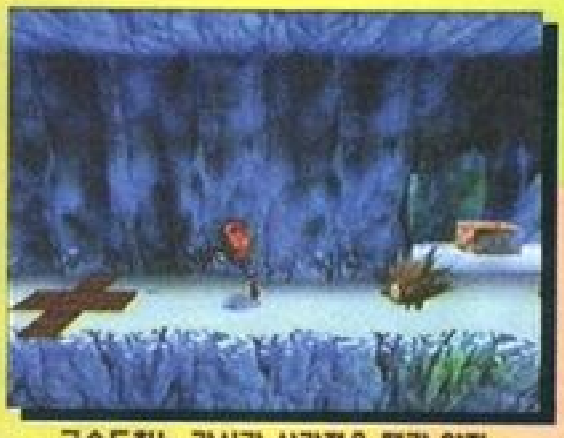

이때 스핀 공격

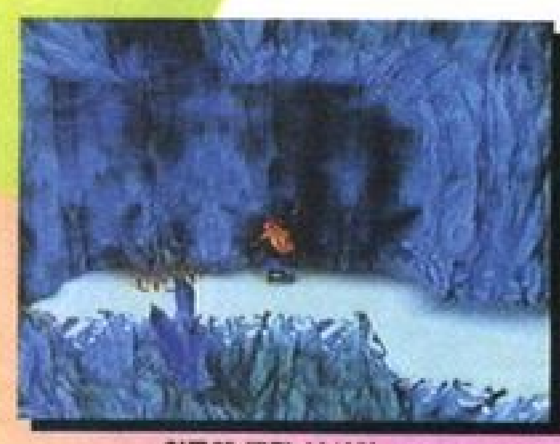
두번째 섬

LEVEL 6. 스노우 비즈(SNOW BIZ)


TNT 중 상자 한개에 1UP가 있다


펭귄떼의 공격


고슴도치는 가시가 사라졌을 때가 약점


이곳에 빨간 보석이...

LEVEL 7. 에어 크래쉬(AIR CRASH)


움직이는 발판

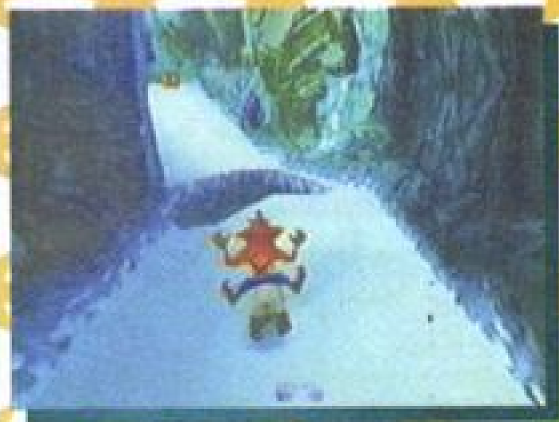

발판이 나왔을 때 히마에게 점프


TNT와 피라미어를 잘 보고 점프

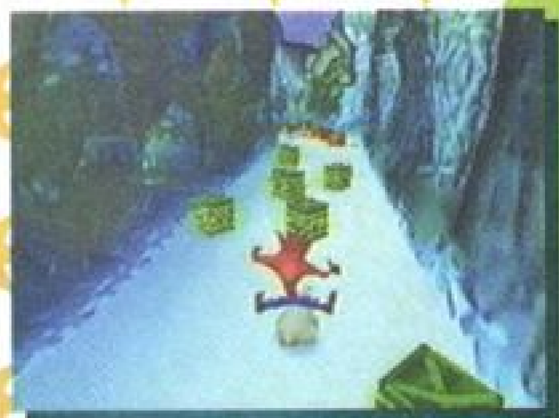

지뢰를 기다렸다가 지나간다

LEVEL 8. 베어 잇(BEAR IT)

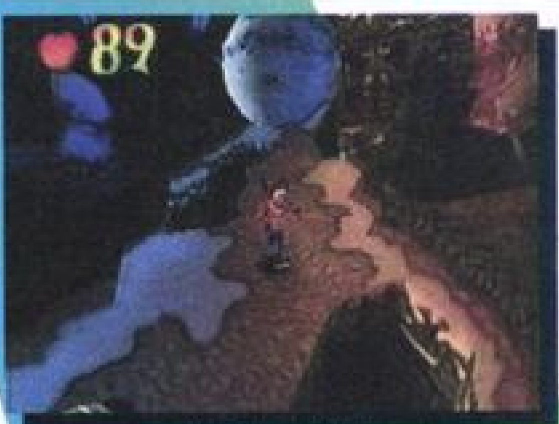

이 곰을 마구 밟으면 1OUP!!!


이번 판은 곰을 타고 간다


석상에 박으면 즉사


NITRO밭

LEVEL 9. 크래쉬 슬러쉬(CRASH SRUSH)


이번에도 돌이다!


전기 사이는 슬라이딩으로


슬라이딩 후 점프! 매우 고난이도이다.


가장 끝에서 점프해야 한다

LEVEL 10. 더 필 딜(THE EEL DEAL)


프로펠러에 닿지 않게 통과


전기가 흐르지 않을 때 전진


첫번째 갈림길에서는 우선 오른쪽으로

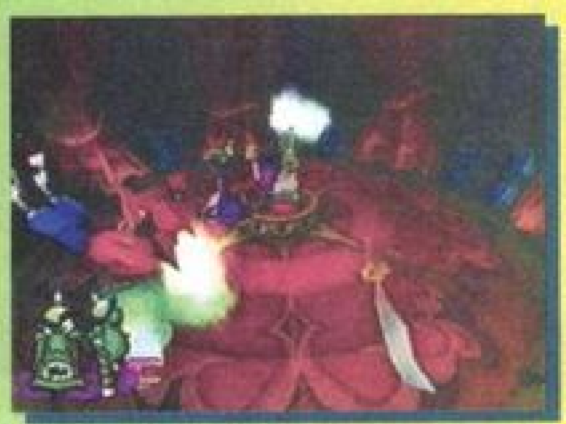

녹색 보석이!!!

보스. 로무 블럭스(LOMOO BROS)

CRASH

이제 두번째 보스. 두명의 공룡 형제가 한번은 길죽한 놈이 크래쉬와 같이 스핀 공격을, 다음에는 중앙에 뚱뚱한 놈이 칼을 던지는 형태로 공격한다. 스핀 공격후 지쳤을 때 공격하면 된다.


바보 공룡 형제?


칼을 던질 때는 피하고


둘다 지쳤을 때 공격!

세번째 섬

LEVEL 11. 플랜트 푸드(PLANT FOOD)

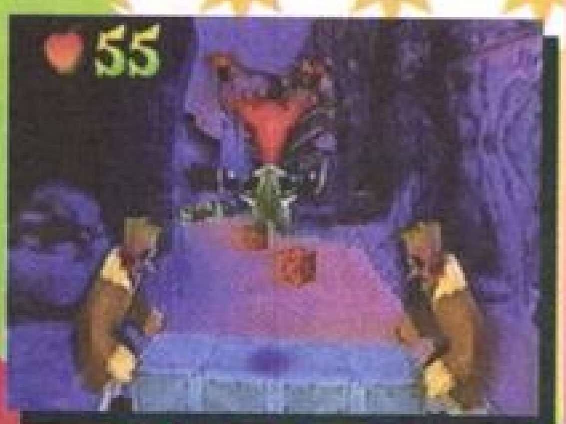

두 개의 소용돌이 사이에서 기다린 후

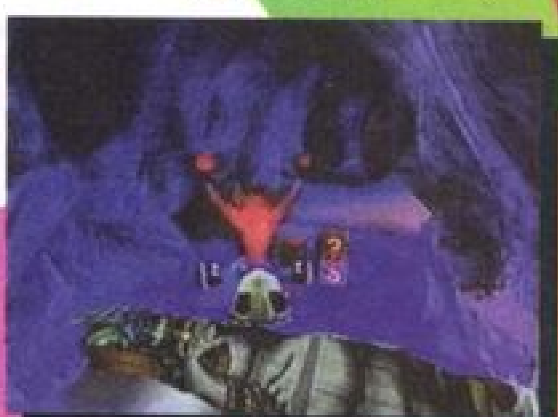

이곳이 난 코스

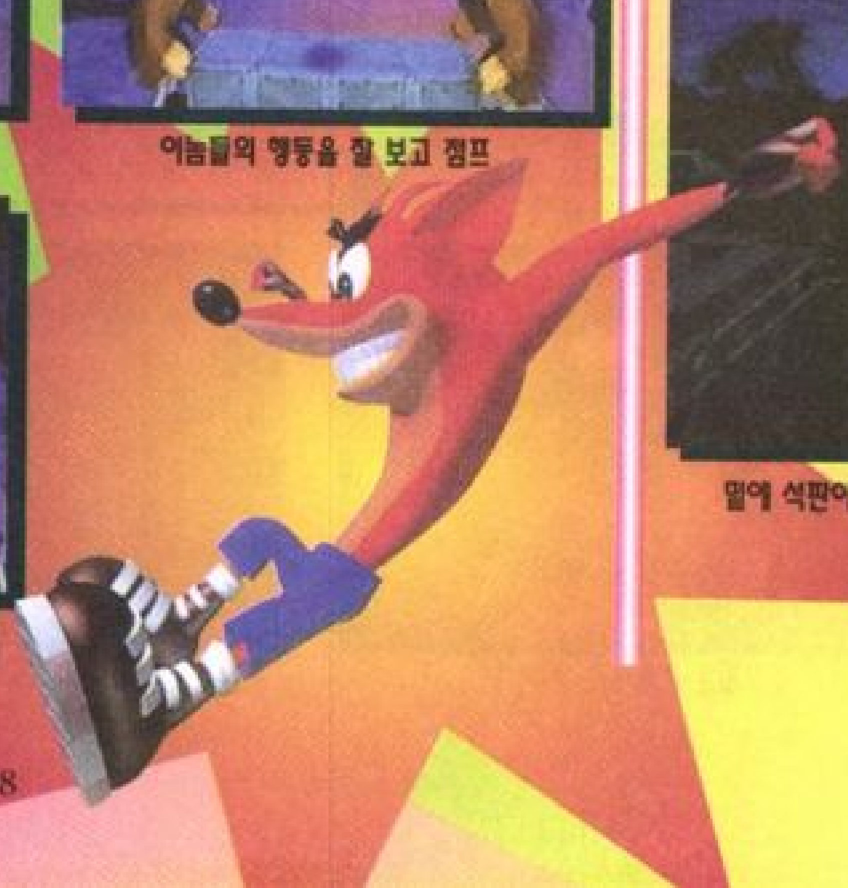

여기서 우선 오른쪽으로 가서 식물들을 죽인다

LEVEL 13. 베어 다운(BEAR DOWN)

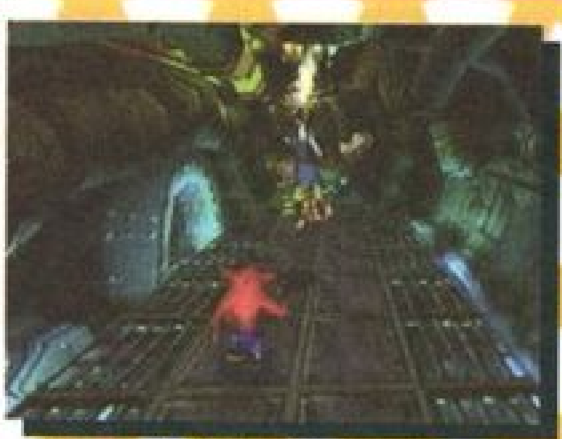

이번에도 곰과 같이


이놈들의 행동을 잘 보고 점프


걸려 넘어졌다



LEVEL 12. 세워 오어 레이터(SEWER OR LATER)

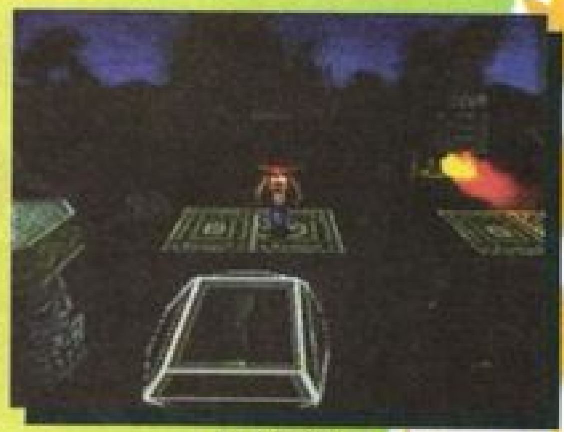

이놈을 죽이려면 잠시 쉴 때 공격해야 한다


이곳에는 노란 보석이...


갈림길. 우선은 왼쪽

LEVEL 14. 로우드 투 런(ROAD TO RUN)


도마뱀은 슬라이딩으로 죽인다


여기에도?

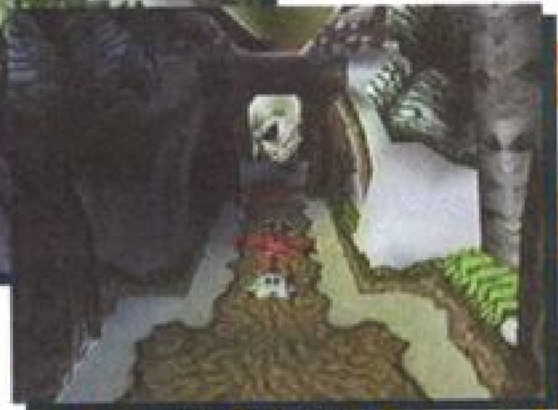

밑에 석판이 없어지니 불을 잘 보고 뛰자


석상이 불을 멈췄을 때 건너야 한다

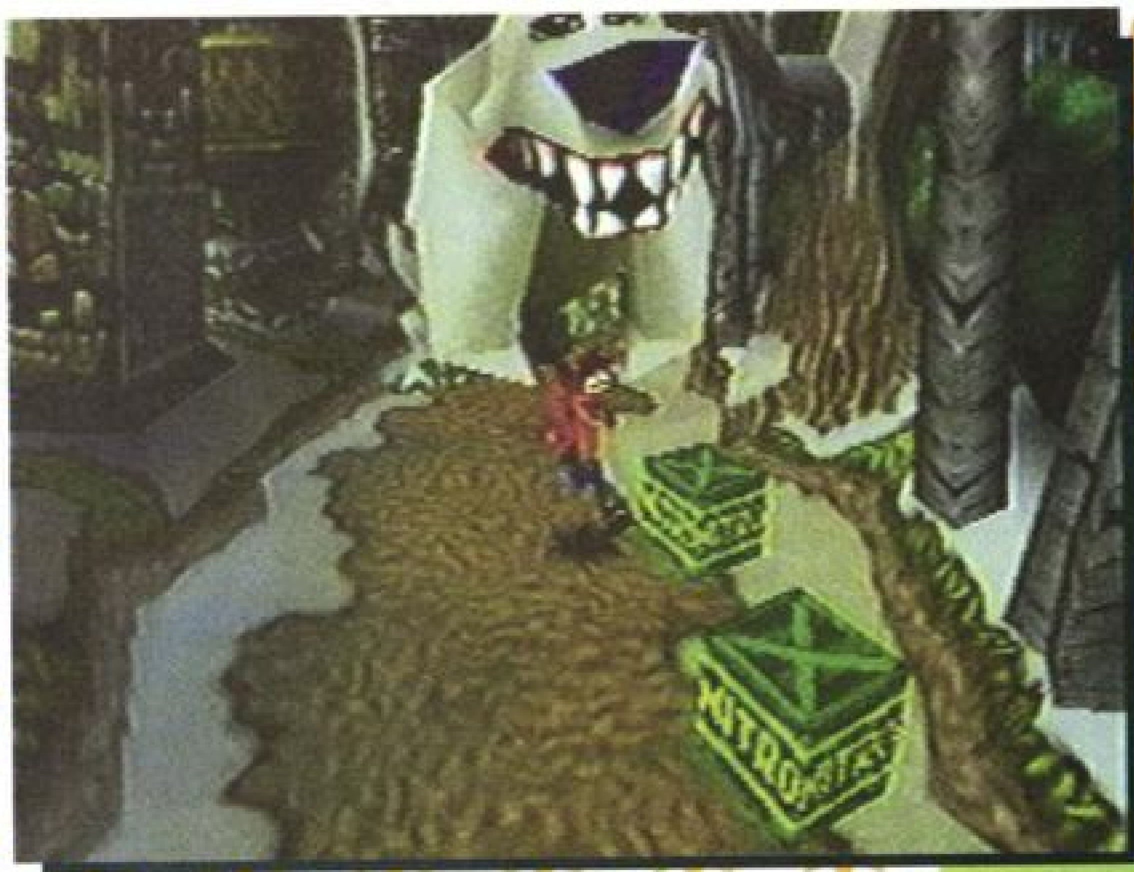
LEVEL 15. 언 베어러블(UN-BEARABLE)



스핀으로 장애물을 부숴라



이제 아기곰을 타고



이번에 어른 곰이!!!

보스. 타이니(TINY)

CRASH

이제 세번째 보스. 세번째 보스는 9개의 판 사이를 돌아다니며 빨갛게 되는 부분에 적을 떨어뜨려야 한다. 직접적인 공격으로 보스를 쓰러뜨리는 것이 아니고 보스를 세번 떨어뜨리면 되는 것이다. 판이 빨갛게 변하면 빨리 움직여 보스를 끌어내어 떨어뜨리자.



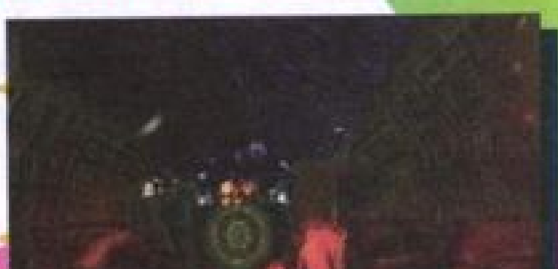
이놈은 뭐야?



빨갛게 된 곳에 보스를

네번째 섬

LEVEL 16. 행인 아우트(HANGIN' OUT)



여기서는 매달려서 가자



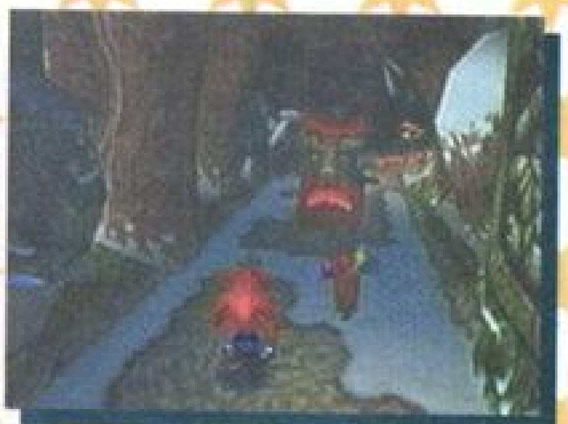
크래쉬는 타잔?



여기서 전진하지 말고 뒤로 가면 길이...

LEVEL 17. 디깅 잇(DIGGIN' IT)


이 꽃은 가까워지면 공격을 하지 않는다


석상의 움직임을 잘 보고 행동하자


이 전기장은 사라질 때까지 기다려야 한다


이런곳에 또 길이?

LEVEL 18. 골드 하드 크래쉬(GOLD HARD CRASH)


1UP에 연연해하지 말고 가자

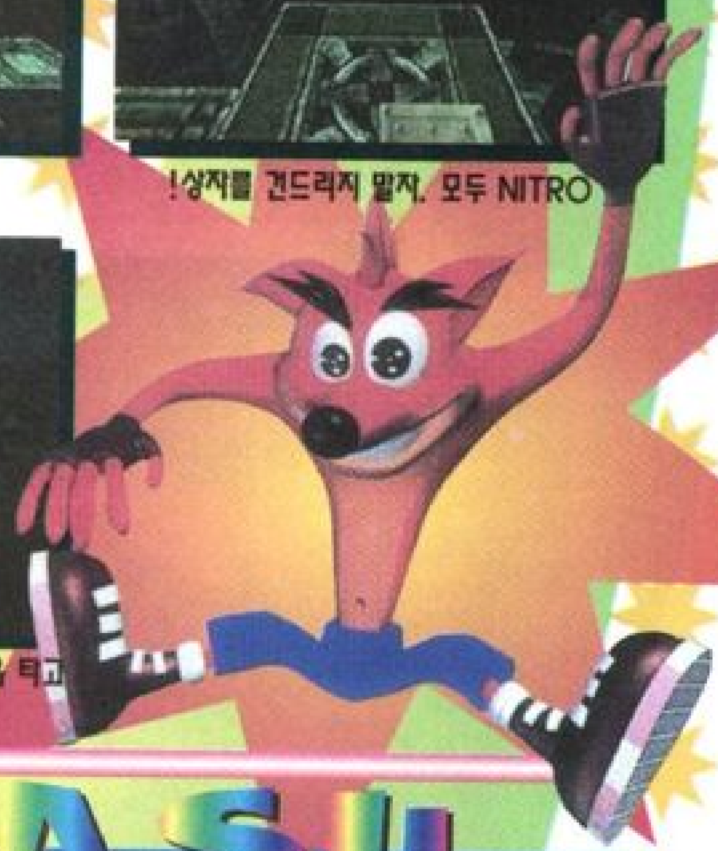

바퀴 위에서 점프

LEVEL 19. 로이네이션(ROINATION)


무늬가 없는 게 떨어지는 석판


!상자를 건드리지 말자. 모두 NITRO


양쪽길. 위로 가면 보너스 스테이지, 녹색을 타고 가면 검은 보석



LEVEL 20. 비 하윙(BEE HAUING)


땅 속에 들어갔을 때 이 놈을 조심


떼로 몰려오는 벌들



보스. 엔진(N.GIN)

CRASH

이제 콜테크 박사의 기지로 가는 것이다. 이번 보스는 박사의 부하. 그는 큰 로봇을 타고 나와 크래쉬를 공격한다. 처음에는 손으로 붉은 레이저를 쏘는데 지그재그로 쏘고 있으니 살짝 지나가고 손이 멈췄을 때 공격하자. 손이 부숴지면 어깨에서 미사일 공격을 해 온다. 미사일의 방향은 처음에 발사될 때 방향을 잘 본 후 반대편에 있으면 맞지 않는다. 어깨가 하나 남았을 때는 미사일을 우리에게 직접 쏘니 점프로 피하자. 마지막 몸통 공격은 우리가 있는 지면을 부수지만 꼭 2개씩 남으니 왔다갔다하면서 몸체를 공격하면 이길 수 있을 것이다.



미사일은 이렇게 피하면 된다


미지막 레이저 공격은 도망 다니며 공격



레이저는 이렇게 피하고



콜텍스 기지

LEVEL 21. 피스톤 잇 어워(PISTON IT AWA)



슬라이딩으로 공격



이 적은 다리를 올리면 슬라이딩, 내리면 밟기로



화살표를 밟으면 공격이



방패를 밀쳐 내자

LEVEL 22. 포크 잇(POCK IT)



하늘을 나는 크래쉬



레이저가 겹쳐지지 않을 때 통과



붉은 부분에 닿으면 사망

조작방법

↓	상승
↑	하강
←,→	좌우이동
□	스핀 공격
×	전진
○	후진

LEVEL 23. 나이트 파이트(NIGHT FIGHT)



어두운 배경



반딧불은 금방 사라지니 빨리 진행하자



이들은 피해가야 한다

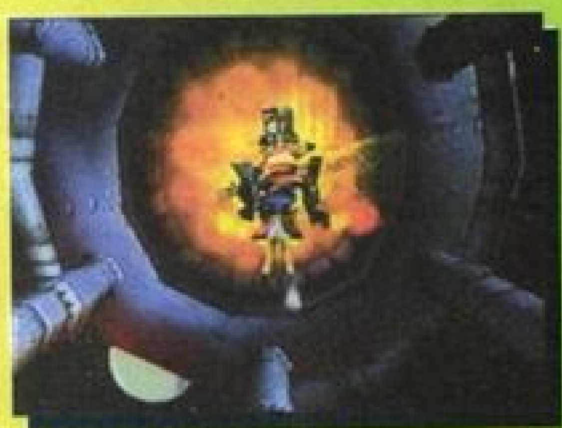


꾸물대면 금세 어둠이

LEVEL 24. 팩 어택(PACK ATTACK)



전깃줄 조심!



적의 공격이 멈춘 후 밀어내자

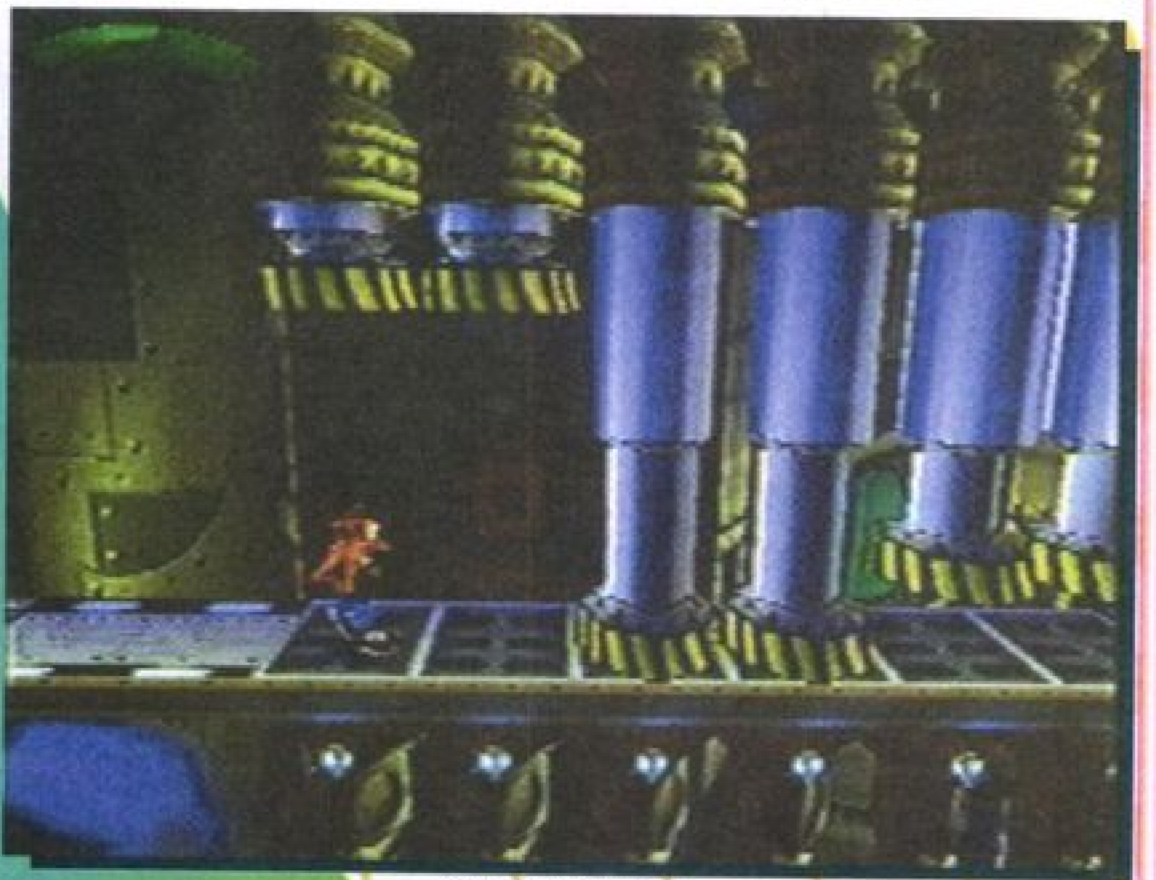


최대의 난 코스

LEVEL 25. SPACED OUT


옆에 닿으면 죽을 판


여기서는 대점프


쥐포 될라...조심조심

ENDING


크래쉬, 아직도 콜텍스가



CRASH

콜텍스를 잡은 크래쉬. 하지만 아직도 콜텍스는 살아 있고 100%가 되지 않으면 진짜 엔딩을 보지 못하니 우리 모두 100%를 향해!


어니 콜텍스가 죽지 않았다니

보스. 엔 콜텍스(N.CORTEX)


콜텍스를 잡자


지뢰는 스핀으로 없엔다

CRASH

이제 콜텍스와의 결전이다. 우주 공간으로 도망치는 콜텍스를 따라가서 세번 공격하면 끝난다. 중간의 장애물을 잘 피해서 콜텍스를 쫓자. 늦으면 콜텍스가 도망쳐 버리니 주의!

분석 후기


홍성균(한성대 1년)

"소니는 다르다". 소니를 생각하면 가장 먼저 생각나는 문구다. 소니의 게임 전략(신선하고 독특한 재미)이 이미 많은 PS 유저들에게 어필하고 있는 것이다. 사실 이전 작품을 해보지 않은 본인으로서는 그냥 그런 액션 게임이겠지...하는 생각으로 게임을 접했다. 하지만 해 본 결과, 밤을 샐 정도의 흥미도를 유발하는 게임이였다. 일본풍 의 액션 게임에 젖은 우리들에게 미국풍의 액션 게임인 이 게임은 독특한 재미를 느끼게 해줄 것이라고 생각한다. 100%로 해야만 진짜 엔딩을 보게 되는 건데...보석을 다 못 모은 게 너무나도 아쉽다.



SONY의 저력을 보여준다

그랜스트림 전기

단지 가전제품 회사만으로 평가할 수 없게 만든 회사, PS게임의 새로운 시도를 많이 보여주는 소니가 또 하나의 대작을 발매했다. 풀폴리곤과 애니메이션의 조화, 어쩌면 액션RPG로는 안 어울릴 듯한 인상을 주지만 그 어색함이 오히려 게임성을 높게 평가해준 것같은 느낌이 든다.

- ■제작사:소니 컴퓨터 엔터테인먼트
- ■장르: 액션RPG
- ■현지발매일: 11월 6일
- ■현지발매가: 5,800엔

그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★★★
연출	★★★
사운드	★★★
소장가치	★★★

캐릭터 소개



륜(リューン)

이 게임의 주인공으로 마모셉터(魔導セプター)의 전승자이다. 어렸을 때 아로나 마을의 교회에 버려져 마도고고학자 바로스(バロス)의 밑에서 아들처럼 자란다. 그리고 어느 날 세계를 구하는 운명을 맞게 되는데...



아시아(アーシア)

대륙부상의 의식을 행하는 최후의 현자 조라(ゾラ)의 딸이자 이 게임의 히로인. 제국에 잡혀 있는걸 륜이 구하게 된다. 온순한 성격이지만 신중하고 사려 깊은 성격을 가지고 있다.



라루미(ラルミィ)

공적데스벳트(空賊デスベット)의 일원으로 비공정구데(飛空艇グデ)에 탈항한 륜과 행동을 같이하게 된다. 괄괄한 성격의 소유자.



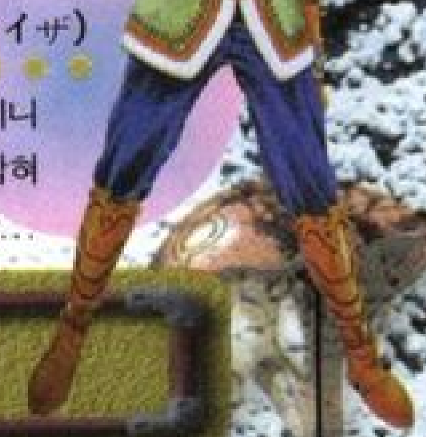
캬록(キャロック)

세계에 남은 최후의 정령수(精霊獣). 역시 공적의 일원이다. 보기에는 작아 보이지만 변신을 하면... 자신을 새라 부르는 것을 제일 싫어한다.



기므도(ギムド)

공적의 일원으로 담성적인 소유자이다. 이마에 있는 상처는 도대체?



슬레이저(スレイザ)

라루미의 오빠로 매우 냉정한 면을 지니고 있다. 게임 초반 제국에게 사로잡혀 세뇌를 당하지만...

기본편

조작 방법

방향키	이동
방향키	(전투중 짧게 두번 입력) 대시
○	결정/공격
×	캔슬/방어
□	마법사용
△	커맨드 모드
R1	화면 우회전
L1	화면 좌회전

셉터(セプター)란?

룬이 어렸을 적부터 지닌 물건으로 파괴된 물건이나 변형된 물건을 원래의 형태로 복원시킬 수 있는 물건이다. 또한 사람의 음성이나 기억 같은 것도 기억할 수 있다. 게임 진행에 아주 중요한 물건이다.

전투에 관해

이 게임의 전투는 매우 정정당당한 편이다. 적과의 만남으로 1대1전투를 벌인다. 승리를 위해서는 방어가 기본. 그리고 적에 따라 공격방법을 달리 해야 한다. 또한 특정한 무기를 얻으면 새로운 커맨드기를 배우게 된다. 마지막으로 대시의 활용도 전투에 중요한 포인트이다.

가디언계(ガーディアン系)





룬과의 접근전이 필승법. 방어한 후 연속공격으로 상대하면 쉽게 상대할 수 있다. 룬과의 거리가 떨어지면 레이저 공격을 하니 주의하자.

마더계(マーダ系)



접근시의 공격은 단발이기 때문에 방어한 후 접근공격이 최선책. 이동 스피드가 빠르기 때문에 상대하기가 까다롭다. 원거리에서 일직선상에 놓여 원거리 공격을 해 올 때는 대시로 피한 후 연속공격을 하면 효과적.



소서러계(ソーサラー系)





마법공격을 해 오는 적으로 상당히 까다롭다. 접근하면 도망가고 방어해 버리기 때문에 마법을 쓴 직후 공격을 해야 타격할 수 있다. 공격을 방어하면 우선 멀리 떨어져서 상대가 방어를 풀 때까지 기다리자.

고렘계(ゴーレム系)





고렘계의 적은 움직임이 느리기 때문에 상대하기가 쉽다. 상대가 공격을 해 오면 뒤로 물러나고 공격이 끝나면 공격하는 패턴으로 상대하면 간단.

솔저계(ソルジャー系)





움직임이 의외로 빠르다. 연속공격을 해서 상대하자. 공격 속도가 빠른 단검으로 상대한다면 간단히 처치할 수 있다.

무기와 방어구

무기에 담겨져 있는 커맨드기는 같은 종류의 무기에서는 모두 사용이 가능하다.

■ 단검

공격력은 약하지만 스피드가 빠르다는 장점을 지닌 무기이다.

그라디우스(グラディウス)

무게가 가벼운 단검. 빠른 공격이 가능하다.

엑저큐터(エクセキューター)

달련 된 날카로운 단검. 특정한 확률로 큰 대미지를 입힌다.

호리나이프(ホーリーナイフ)

성스러운 힘이 담겨진 단검. 아이템을 입수하는 확률이 높아진다.

어벤져(アヴェンジャー)

마도사가 가장 두려워하는 단검. 특정한 확률로 적의 MP를 흡수한다.

■ 도끼

강한 공격력을 지닌 무기지만 연속공격이 불가능하고 스피드가 느리다는 단점이 있다.

배틀액스(バトルアックス)

강철로 된 도끼. 민첩성은 저하되지만 공격력이 높다.

티라노팡(ティラノファング)

고대 생물의 이빨로 만든 도끼. 예리한 칼날이 강력한 파괴력을 지니고 있다.

가이아엣지(ガイアエッジ)

대지의 정령의 힘이 숨겨진 도끼. 공격명중시에 LP가 회복될 때가 있다.

오메가블로우(オメガブロウ)

성스러운 힘이 잠들어 있는 메이스. 사악한 적에게 큰 대미지를 입힌다.

■ 검

단검보다는 스피드가 느리지만 공격력이 세고 도끼보다는 스피드가 빠르고 공격력이 낮은 이상적인 무기.

브로드소드(ブロードソード)

민첩성과 공격력이 적절한 무기.

바스타드소드(バスタードソード)

공격력이 높고 공격 범위도 넓다.

플레어세이버(フレアセイバー)

불의 혼이 잠들어 있는 마법검. 열에 약한 적에게 큰 대미지를 입힌다.

발하라(ヴァルハラ)

물의 혼이 잠들어 있는 마법검. 냉기에 약한 적에게 큰 대미지를 입힌다.

아크브레이저(アークブレイザー)

뇌신의 힘이 봉안된 마법검. 전기에 약한 적에게 큰 대미지를 입힌다.

■ 갑옷

배틀슈츠(バトルスーツ)

간단한 구조로 방어력은 낮은 갑옷.

플레이트메일(プレートメイル)

강철로 만들어진 전신 갑옷. 방어력은 높다.

아크로스메일(アクロスメイル)

반사성이 높은 재료로 만들어진 갑옷. 방어력은 낮으나 마법에 내구성을 지닌다.

플레이트아머(プレートアーマー)

합금으로 만들어진 전신 갑옷. 두텁지만 가볍고 충격에 강하다.

위즈덤크로스(ワイズダムクロス)

성스러운 힘이 숨겨진 마법 갑옷. 특정한 확률로 공격을 무효화시킨다.

메비우스아머(メビウスアーマー)

마법의 금속으로 만들어진 갑옷. 마법공격에 대하여 높은 방어력을 지닌다.

에알가더(エアルガーダー)

정령동맹군 최강장비의 갑옷. 종합적으로 가장 높은 방어 성능을 지녔다.

■ 방패

스틸실드(スチールシールド)

소형 경량의 방패. 특별한 효과는 없다.

넵츈(ネプチューン)

마법특성을 가진 방패. 냉기의 공격에 내성을 지녔다.

머큐리(マーキュリー)

마법특성을 가진 방패. 불의 공격에 내성을 지녔다.

저스텍션(ジャステクション)

성스러운 힘이 숨겨진 방패. 성스러운 갑옷과 같이 이용돼 특별한 힘을 발휘한다.

메비우스실드(メビウスシールド)

마법의 금속으로 만들어진 방패. 공격마법의 대미지를 절감시킨다.

에알바리어(エアルバリア)

정령동맹군 최강장비의 방패. 방어력을 상승시킨다.

기본아이템

드라이하브(ドライハーブ)
건조된 약초. LP가 소량 회복된다.

후레시하브(フレジュハーブ)
신선한 약초. LP가 중량 회복한다.

엑스트라하브(エクストラハーブ)
최고의 약초. LP가 완전 회복한다.

로우포션(ロウ・ポーション)
마도석의 원료가 되는 마법의 약품. MP가 70포인트 추가된다.

하이포션(ハイ・ポーション)
정제된 마법의 약품. MP가 180포인트 추가된다.

레어포션(レア・ポーション)
정제된 마법의 약품. MP가 400포인트 추가된다.

천사의 깃털(天使の羽)
탈출의 마법이 봉인된 깃털. 미궁이나 마을의 입구로 돌아간다.

라이프엘레멘트(ライフエレメント)
정령의 혼을 불어넣은 물체. LP가 모두 회복되고 MP가 추가된다.

라이프스톤(ライフストーン)
정령의 혼을 불어넣은 물체. LP와 MP의 회복.

판서아이(パンサーアイ)
이상한 힘을 지닌 보석. 미믹(ミミック)을 발견해낸다.

베나타워의 열매(ヴェナタワの實)
정령이 잠든 나무로부터 얻은 열매. 가루이 좋아한다. LP소량 회복.

백결정(白結晶)
빛의 힘이 숨겨진 결정. LP가 랜덤하게 회복된다.

흑결정(黑結晶)
어둠의 힘이 숨겨진 결정. MP가 랜덤하게 회복된다.

에리크사(エリクサー)
생명부활의 비법이 담겨져 있는 최고의 마법 크리스탈.

마법

마법은 필드 중에 사용 가능한 필드마법과 전투중에 사용 가능한 전투마법으로 분리되어 있다.(회복마법은 공용)

■필드마법

큐어힐(キュアヒール)
륜의 LP를 조금 회복. 소비MP 40

화인힐(ファインヒール)
륜의 LP를 중량 회복. 소비MP 70

맥시마힐(マキシマヒール)
륜의 LP를 완전 회복. 소비MP 100

에아림리턴(エアリムリターン)
마을이나 미궁의 입구로 돌아갈 수 있다. 소비MP 90

에빌스톱(エビルストップ)
일정시간동안 몬스터를 정지시킨다. 소비MP 120

스캐닝(スキャニング)
보물상자에 사악한 기운을 발견해낸다. 소비MR 15

트랜슬레이트(トランスレート)
고대문자를 해독한다. 소비MP 1

■전투마법

엑스트라가드(エクストラガード)
20초동안 륜의 방어력을 상승시킨다. 소비MP 30

사이렌스(サイレンス)
10초동안 적의 주문을 봉인시킨다. 소비MP 80

디펜서(ディフェンサー)
10초동안 적으로 부터의 데미지를 무효화 시킨다. 소비MP 100

프레임샷(フレイムショット)
적을 향하여 불구슬을 던진다. 소비MP 15

히트스톰(ヒートストーム)
적을 향하여 불기둥을 던진다. 소비MP 30

후로스트아로(フロストアロー)
적을 향해서 얼음기둥을 던진다. 소비MP 25

브리자드(ブリザード)
적의 머리위에 얼음커진을 내린다. 소비MP 60

라이트닝(ライトニング)
정면을 향하여 번개를 내리친다. 소비MP 40

브레스트선더(ブレストサンダー)
넓은 범위에 번개를 내리친다. 소비MP 80

그랜드봄(グランドボム)
거대한 폭발을 일으킨다. 소비MP 100



시나리오 공략(SCENARIO)

프롤로그

100년전…지상 최대의 대전쟁이 발생했다. 대립하고 있던 마도제국군(魔導帝國軍)과 정령동맹군(精靈同盟軍)의 싸움으로 세계는 파멸 수준에 이르렀다. 그렇지만 4명의 현자들이 마법의탑 "에아림(エアリム)"과 4개의 대륙을 하늘로 부상시켜 멸망의 위기를 막았다. 그후 잠시 평화가 흘렀지만…또 다시 마도제국군의 부활을 염원하는 무리들에게 현자들은 행방불명이 되고…부상력을 잃은 4개의 대륙은 서서히 가라앉기 시작했다. 그리고 새로운 전설이 시작되게 되는데…

실프대륙(シルフ大陸)

플로우 차트

바로스의 집(バロスの町)
↓
현자의 묘지(賢者の墓地)
↓
아로나 마을(アローナの町)
↓
교회(教會)
↓
전함구데(戰艦グーデ)
↓
구데의 보물창고(グーデの 物庫)
↓
라루미의 방(ラルミの部屋)
↓
전함벤겔(戰艦ヴァンゲル)
↓
에아림(エアリン)
↓
아로나 마을(アロナの町)
↓
장노의 집(長老の家)
↓
바로스의 집(バロスの家)
↓
기리아신전(ギリア神殿)
↓
단애의 미궁(斷崖の迷宮)
↓
현자의 묘지(賢者の墓地)
↓
기리아신전(ギリア神殿)
↓
바람 정령의 제단(風の精靈の祭壇)

대륙부상의 의식을 행하는 4개의 대륙에 현자들이 행방불명된 것이 벌써 몇년째…부상에너지를 얻지 못하게 된 각 대륙은 차례대로 가라앉기 시작했다. 푸른 하늘과 바다의 사이에서 서서히 가라앉는 바람의 대륙…「실프(シルフ)」낙하를 막기 위해 사람들은 대륙의 끝을 잘라서 남아있는 날들을 살아가고 있다. 실프대륙에 위치하고 있는 마을 「아로나(アロナ)」. 현실 세계는 종말에 다다르고 있지만…그래도 마을에 사람들은 희망을 잃지 않고 살아간다. 대륙의 중심에 우뚝 솟은 산맡에 있는 아로나 마을의 반대편에는 작은 집이 한 개 있다. 그곳에는 바로스(バロス)라는 마법고고학자와 그 밑에서 수행 중인 륜(リュン)이라고 하는 청년이 살아가고 있다. 대륙 절단의 작업은 그 둘에 의해서 마법석에 감추어진 거대한 마력을 사용해서 이루어지고 있다. 오늘도 절단작업을 끝낸 둘은 자신들이 비우는 작은 집으로 돌아가고 있다…



대륙절단을 행하는 바로스와 륜

바로스: 륜, 어디에 갔다 오는 거니?
륜: 새집을 안전한 곳에 옮겨 놓고 오는 거에요.
바로스: 그래? 음. 그런 쓸데없는 일은 두번다시 하지 말아라.
륜: 왜 그래요? 아저씨. 심각한 얼굴로…
바로스: 사실은, 륜. 육지를 자르기 위해 사용한 마도석(魔導石)이 방금 사용한 걸로 이제 끝이다.
륜: 예!? 그럼 이제…
바로스: 그래. 이제 더이상 대륙의 무게를 가볍게 하여 낙하를 늦추는 것도 할 수 없게 되버렸다.
륜: …하지만…
바로스: 이야기가 길어지니 일단 집으로 들어가자.
▶바로스의 집



륜: 아저씨. 방금 이야기한 게 사실입니까?

바로스: 유감이지만, 사실이다…여기까지 대륙을 부상시켜 논 과거 마법의 힘이 사라져 버린지 수년째…도대체 세계는 어디로 가게 되는 것인가…이 실프(シルフ)도 낙하해서 모든 것이 안개처럼 사라지는 것인가…?

륜: 마도석을 찾아내면 어떻게든 되지 않겠습니까…?

바로스: 육지를 잘라 낼 정도의 힘이 있는 마도석은 더 이상 없다…비공정(飛空艇)이 모두 없어진 지금으로서는…다른 대륙에 부탁할 수 없을 뿐만 아니라 그 행방도 알지 못해…이 실프와 같이 마법의 힘으로 부상했던 3개의 대륙…아쿠아스(アクアス), 버닝(バーニン), 가이나드(ガイナード)는 대체 어떻게 되었을까? 어쩌면 이제…아! 정말 슬픈 일이구나! 너와 같은 청년들이나 아이들의 미래가 어둡게 펼쳐져있으니…비통하구나…대륙 절단을 한 것도 모두 부질없는 거다…미안하지만, 륜. 물 좀 올려 놓아줄 수 있나?

주인공은 집안에 있는 보물상자에서 차 세트를 발견한 후 렌지(ガマド)앞에서 차 세트를 사용한다.

륜: 아, 렌지에 불을 꺼 놨었구나…죄송해요. 아저씨. 대륙을 절단하러 갈 때 렌지에 불을 꺼 놨었어요. 차가 끓으려면 좀 시간이 지나야 하니 아까 하시던 말씀을 계속하세요.

바로스: 음, 그래. 불을 꺼 놨던 걸 깜박 잊었구나…그럼 차가 끓을 때까지 이야기를 계속할까…근데, 륜…요즘 너의 기량도 좋아졌고…마법도 좋고…몸놀림도 좋고…지금까지 본 결과, 대륙을 구할 수 있을지도 모르는 방법이 한가지 있긴 한데…

륜: 예!? 도대체, 어떻게…?

바로스: 아무래도, 현자조라(賢者ゾラ)…바람의 정령을 맡고 있는 현자…그 현자 조라(ゾラ)가 사라지게 되어서 대륙 부상의 힘이 약해지고 낙하하게 된 걸 것이다. 그러니…현자가 하늘로부터 배운 힘의 비밀을 깨닫게 된다면 이 실프(シルフ)를 구할 수 있을지도 모른다. 여태까지 너에게 이야기하는 걸 망설이고 있었지만…아로나마을의 장로를 만나 기리아신전(キリア神殿)에 들어가는 허가를 받아야 할 거라고 생각한다…그곳에는 현자의 비법이 숨겨져 있으니…

륜: 하지만, 거긴…

바로스: 그래. 발을 들인 자는 두번 다시 돌아갈 수 없다고 불려지는 미궁(迷宮)…돌아올 수 없을지도 모르지만 해보지 않고서는 모르지…만일 내가 돌아오지 않는다 해도 따라오지는 말아라. 알겠나? 함부로 인생을 던져 버려서는 안돼. 안돼 안돼. 정말 대륙 절단을 한 후에는 힘이 빠져…아무래도 쓸데없는 말까지 한 것 같구나…지금 들은 건 신경 쓰지 말아라…아, 이제 차가 다 끓었겠지? 륜. 좋은 걸로 한잔 부탁해!

청년: 큰일! 큰일났어요!!

바로스: 어떻게 된 거야? 그렇게 난폭하게 문을 열다니!

청년: 바로스씨! 그런 말을 할 때가 아니에요!! 술집에 꼬마, 로디(ロディ)가 밖으로 나가서 돌아오지 않고 있어요! 여기저기 찾아보아서 발견한 건 오늘 절단된 땅의 근처에 놓여진 신발 한 개뿐…어쩌면…!

바로스: 뭐라고!? 그렇다면 우리가 오늘 절단했던 때에 그 곳에 있었다는 거야…? …그렇다면 큰일인데…절벽에 신발이 놓여 있었다고 했지?…음, 이 신발…무사하길 바라는 수밖에 없네…추격의 마법으로 그 애가 있는 곳을 찾아보자. 륜. 난 지하의 마법진으로 아이가 있는 곳을 찾아보겠다. 넌 이곳에서 얌전히 기다리고 있어라.

바로스는 지하의 마법진을 통해 어디론가 사라지고…주인공은 지하로 간다. 지하에는 아직 마법진이 살아 있고 주인공은 바로스를 따라간다.



바로스를 따라서

현자의 묘지(賢者の 墓地)

바로스: 륜! 왜 따라왔나! 기다리라고 말했잖나!

륜: 죄송해요…좋지 않은 일이 생길 것 같은 기분이 들어서…

바로스: 륜…저것을 봐라…본적도 없는 금속의 파편이 떨어져 있지? 아마 이곳은 현자의 묘지 같은데…나도 눈으로 보는 건 처음이다. 옛날 이 대륙을 하늘로 부상시킨 현자가 잠들어 있는 신성한 장소. 대륙의 측면이 떨어져 나갈 때 구멍이 열려 안으로 들어올 수 있게 된 것 같구나. 근데, 륜. 언제부터 추격의 마법을 사용할 수 있게 됐지?

륜: 아, 아니요. 마법진에 아직 마법력이 남아 있어서.

바로스: 그랬군…힘을 막아 놨어야 했었구나…어쨌든, 여기에 뭐가 있을지 전혀 몰라. 착하지, 륜? 내가 살펴볼 때까지 여기에 있어라!

주인공은 바로 전에 바로스가 이야기한 금속의 파편을 조사한다.

륜: 이건…?

(륜의 왼손 방어구에서 빛이 나왔다!! 갑자기 전류 같은 느낌이 체내에 느껴졌다. 이 순간 파편의 원래 형상인 병사의 형상이 마음속에 떠오르게 되고)

바로스: 륜! 지금 뭘 한 거냐!?

륜: …전 아무것도…단지 저 금속의 파편에 손을 대는 도중 이 왼손의 크리스탈이…

바로스: …그 왼손의 크리스탈이 갑자기 빛을 냈다는 거야? 나도 그게 뭔지 잘 모른다. 어린 너를 장로로부터 받았을 때부터 너의 손에 있었다. 그 크리스탈의 정체는 알지 못하지만…매우 강한 힘을 숨기고 있다는 것을 느껴…어쩌면 너를 보호해 주는 힘일지도 몰라. 자, 안돼! 이 앞에는 어떤 위험이 도사리고 있을지 몰라. 이 앞에는 나 혼자 가겠다. 넌 이곳에서 얌전히 있어라!

바로스를 따라간다.

바로스: 내가 뭐라고 했느냐! 내가 조사할 때 넌 기다리라고 했지 않느냐!

륜: 죄송해요…아저씨…진귀한 것들 뿐이어서…

바로스: …그래, 좋아…쓸데없는 짓은 하지 말아라. 여기에서 서쪽의 방향에 녹색 크리스탈이 있다. 그것을 만지면 정령의 음성을 들을 수 있다. 우선 정령의 음성을 듣는 게 좋을 거다.

바로스가 말한 곳으로 가면 체력을 회복시킬 수 있고 세이브(セーブ)를 할 수 있으니 반드시 저장을 하고 진행을 하자. 좌, 우측의 길은 막혀 있으니 계속 전진을 하면 석상이 서 있고, 갑자기 석상이 공격을 한다.



륜을 공격하는 석상

륜: 이, 이런. 이대로 있다가는 당하겠어! …이 빛은? 왼손의 크리스탈에서 신체에 힘이 전해진다…!무언가가 나에게 힘을 빌려주는 것 같아…! 싸워…? 싸우지 않는다면 당하게 돼…! 크리스탈이여, 힘을…!!

갑작스런 석상의 공격에 륜은 전투를 시작하게 된다. 가벼운 상대이므로 간단히 물리치자. 체력이 줄으면 큐어힐 마법으로 회복시키자. 적을 쓰러트리면 륜은 아까 본 파편의 병사의 무구가 자신에게 주어진 걸 느끼게 되고…지하2층으로 들어간다. 그곳에 왼편에는 무언가가 빛나고 있고 그것을 조사하게 된다.

륜: 이 빛나는 물건은 도대체 뭐지?

(하지만 결계가 쳐져 있어 손댈 수 없다. 륜의 몸에 전류 같은 느낌이 흐르고…!)

륜: 또 크리스탈이 빛났다…이번엔 도대체 무엇이 일어나는 거지…?

(륜의 의식에 어떤 자가 말을 전한다.)

이상한 음성: 현자의 결계에 들어오는 자, 그의 마음과 힘을 시험한다.

다시 적과의 싸움을 하게 된다. 역시 간단한 적.

이상한 음성: 나의 이름은 조라(ゾラ). 넌 운명에 이끌려진 자로 허가한다. 진실과 미래를 맡긴 이 바람의 보주(風の珠)를 나의 숙명의 아이 아시아(アーシア)에게 전해 줄 것을 부탁한다…너에게 정령의 가호가 있기를…!

륜: 지금의 이상한 음성은 이걸…바람의 보주(風の珠)를 손에 넣으라고 이야기했어…

륜은 바람의 보주를 손에 넣게 된다.

륜: 와, 결계가 풀렸어…이상한 음성은 조라(ゾラ)라고…아저씨가 이야기했던 바람의 현자인가?…숙명의 아이 아시아(アーシア)…? 그리고 왼손의 크리스탈의 이상한 힘은…? 알지 못하는 게 많아…

바로스: 륜! 또 쓸데없는 짓을 했구

냐!! 근데 그 무구는 도대체 어떻게 된 거냐...?

륜: 크리스탈이... 아까 그 파편의 무구를 복원했어요.

바로스: 뭐라고!? 그 크리스탈이 망가져버린 무구를 복원시켰다고!?... 설마... 전설의 마도기셉터(魔導器セプター)!? 하지만 그걸 가진 자는... 설마, 그렇지 않을 거야! 어쨌든... 무사해서 다행이지만 만약의 일이 발생하면 어떻게 할 작정이지!! 로디(ロディ)는 찾아냈어. 기둥 밑에서 울고 있었어. 그래그래, 너무 무서워하지 말아라. 흠... 어쨌든 빨리 이 아이를 안심시켜야 겠구나. 마법으로 너희들 둘을 마을의 입구까지 보내겠다. 넌 이 아이를 집까지 돌려보내 줘, 난 조금 더 둘러본 다음에 돌아갈게.

륜: 아저씨도 무리하지 마세요.



마을로...

바로스의 마법으로 아로나(アローナ)마을에 도착하게 되는 륜과 로디. 아로나에는 밤이 찾아와있었다.

아로나 마을(アローナの町)

마을에 도착한 륜은 우선 로디를 따라 로디의 집으로 간다. 로디의 아버지는 륜에게 감사를 표하기 위해 잠시 안으로 들어오라고 하고 음식을 대접한다. 그곳에서 공적 데스뱃드(空賊デスバッド)와 황제 휘하에 있는 전함 반겔(戦艦ヴァンガル)에 대한 이야기를 듣고 륜은 신부를 만나기 위해 교회로 향한다. 하지만 신부가 없다는 말을 할머니에게 전해 듣게 된다. 다시 마을로 나와 술취한 사람과 이야기를 하면 교회에서 이상한 소리가 들린다는 걸 듣게 되고 다시 교회로 향하게 되는데...

신부: 누, 누구십니까! 이런 야밤에... 륜이었습니까... 이런 야밤에 어떤 일로? 뭔가 고민 거리라도?

륜: 여기에서 하룻밤 머물려고...

신부: 이제, 아로나의 문도 닫혔을 시간이네요. 알겠습니다. 하루만 입니다.

륜: 죄송합니다, 신부님.

신부: 아닙니다. 륜. 이것도 신의 뜻입니다. 자기 전에 신에게 기도하는 것을 잊지 마십시오.

륜: 네... 오늘은 여러가지 일들이 있어서... 이 보석 같은 것도 손에 넣었고...

신부: 예... !?... 다... 당신이 가지고 있는 건, 혹시... 바람의 보주(風の珠)...? 도대체 어디서 그걸? 그럼, 아시아(アーシア)는...? 아, 아니... 할 일이 생각났군요... 그럼 실례...

륜: 통 알 수가 없네. 저렇게 다급하게... 아, 아시아(アーシア)... 현자의 묘지에서 이상한 음성이 말했던 이름이야...

륜은 경단을 조사하고 지하실을 발견하게 된다.



이곳을 조사하자

지하실에 있는 책상 위에는 한 개의 빗이 놓여 있고...

륜: 이건 누구의 빗이지...? 이 지하실은? 도대체... 뭐가...

(빗에서 한 가닥의 머리카락이 흘러내리고... 뇌리에 빛의 입자 같은 소녀의 형상이 비치진다...)

륜: 이건...? 그녀가, 아시아(アーシア)...?



아시아...

신부: 어째서 이 방에...! 그 바람의 보주(風の珠)라면... 설마, 륜...? 당신도 보주를 노리는 사람입니까!? 아니요, 바로스의 손에서 길러진 아이... 그렇지 않을 거라고 믿습니다. 하지만 당신은 아시아의 존재까지도 알아 버렸습니다. 사정을 저에게 이야기해 주십시오.

륜은 신부를 따라 방을 나온다.

신부: 저 방은 몇 일전까지 아시아(アーシア)라고 하는 소녀가 있었습니다. 제가 옛 친구로부터 부탁받은 아이입니다. 하지만 저 때문에 그 아이는 황제에게 끌려가 버렸습니다. 그래요... 당신이 가지고 있는 바람의 보주(風の珠)의 존재도 아시아(アーシア)에게서 들었습니다. 황제의 존재는 륜도 들었을 겁니다. 세계를 위협하고 있는 국가로 가이나드(ガイナード)라고 하는 부유 대륙에서 일어났다고 들었습니다. 지금 아시아는(アーシア) 황제의 배 반겔(ヴァンガル)의 안에 갇혀 있을 겁니다. 륜을 지하실로 이끌게한 것은 신의 뜻인지... 아니, 하지만... 설마... 륜을 그런 위험한 일에 관계되게 할 수는 없습니다. 오오 신이시여. 저는 어떻게 해야 합니까...

신부에게 세이브(セーブ)를 한 후 술집으로 가서 던글(ダングル)에게 반겔로 가도록 해달라는 부탁을 하고 륜은 술집 앞 상자에 숨어 데스뱃드의 비공정으로 잠입을 하게 된다...

비공정 구데(飛空艇グーデ)

슬레이저(スレイザ): ...기므도(ギムド)인가? 엔진은 어때?

기므도: 특별한 문제는 없는데, 약간 화물의 무게가 초과했어... 이게 한계야.

슬레이저: 이게 한계라면... 출력70%라는 건가?

기므도: 그래. 천천히 가야겠어.

슬레이저: 이번 일이 마무리지어지면 그래야지. 연락을 해야겠어.

기므도: 근데... 슬레이저. 이제 슬슬 이야기해주지 않겠어? 황제와 손을 잡은 이유를...

슬레이저: 음... 그들은 각 대륙의 잠든 4개 정령의 보주란 걸 모으고 있는 것 같아... 그래서 그들에게 손을 빌리는 것이야.

기므도: 오... 뭐가 굉장한 보물같은데! 이번에는 그걸 먹어버리는 거야? 하지만, 어떻게 하지? 이번에는 중요하잖아?

슬레이저: 음... 이번에는 꽤 힘든 일이야. 모두 정신들 차리라고 전해.

기므도: 알겠어. 전할께!

슬레이저: ...기므도... 미안하지만, 아무리 너라도 진짜 이유를 말해 줄 수 없구나. 하지만... 제국이 노리고 있는 4개의 정령의 보주는 도대체 어떤 거지...? 일설에는 대륙 부상의 열쇠를 쥐고 있다고 하는데... 정말 그런 힘을 지니고 있는 것일까?



비공정 구데

비공정에 잠입하게 된 륜. 륜이 숨어 있는 상자는 라루미(ラルミィ)의 방으로 옮겨진다. 상자에서 빠져 나온 륜. 하지만 라루미는 샤워를 하고 있는 중이었다.



어서 눈 돌리지 못해!

라루미: 내가 옷입는 동안 엿보지 않았겠지!? 근데, 이 배에는 어떤 일로? 설마 동료가 되고 싶어서는 아닌 것 같고...

카룩: 라루미의 샤워장면을 엿보러 온 것만은 아닌 것 같고!

라루미: 카룩! 장난치지마! 근데 도적의 배에 도둑질을 하러 들어오지 않은 거면 무슨 이유가 있지? 알겠다. 여자 때문이지? 그녀에게 줄 선물을 얻고 싶어서, 맞지?

륜: 아니... 그것만이 아니고...

라루미: 뭔가 묘한 말이네... 아마, 짝사랑인가 보지? 그래, 좋아... 자, 이건 어때? 만약 당신이 이 배안에서 가장 멋진 액세서리를 여기까지 가져온다면... 그걸 주겠어. 또, 멀쩡한 것도 봐주겠어. 보물은 창고에 있지만 후후... 가져올 수 있을까? 자, 힘내도록 해.

카룩: 너, 배안에 대해서 모르지? 아하하. 재미있을 테니 같이 가자.

창고는 라루미의 방에서 나온 후 계속 밑으로 향하면 된다. 창고에는 세이브 포인트가 있으니 반드시 저장을 해 놓도록 하자. 창고의 있는 상자를 2번 조사한 후 라루미에게 가자. 처음 상자를 열면 카룩이 도망가

있으라고 하니 잠시 동안 출구쪽으로 가서 젤(ジール)을 보낸 후 다시 한번 조사하면 된다. 창고 안에 세이브포인트 주변에 있는 색이 진한 상자에는 아이템이 있으니 반드시 얻도록 하자.


상자를 2번 조사

라루미: 어? 빨리 왔네. 뭐 좋은 거라도 가져왔어?

륜: 어. 가져왔어. 하지만, 어디에 놔야 할지 모르겠는데...

라루미: 어...? 무슨 말이야? 음...하여튼 좀 보여줄래?

(륜은 수정을 복원시킨다)

라루미: 까악!! 뭐야. 이걸!? 근데 크네...이거 진짜야...?

륜: 진짜지만... 좀 잘못됐어...

라루미: 그. 근데 이런 걸 놀려면 주의해야지 빨리 어떻게 좀 해!

륜: ...미안...아직 사용하는 법을 잘 몰라서...

라루미: 그런 이야기를 해 봤자 나 역시 곤란할 뿐이야...어떻게 좀 해. 당신이 불러냈잖아.

륜: 아. 알겠어. 아마도. 이렇게 하면...?

라루미: 후~당신 정말 이상한 힘을 가지고 있네...알겠어. 약속대로 당신을 숨겨 줄게. 그 대신, 너에 대한 이야기를 들려줘.

륜: ...아로나마을에서 제국의 전함에 잡혀간 사람을 어떻게든 구하려는 거야. 이 배가 전함과 접촉을 한다는 이야기를 듣고 화물에 숨어서 여기에...

라루미: 흠. 구하려는 사람은 여자?

륜: 어...아시아(アーシア)라는 이름의 여자 같아...

라루미: 어. 만난 적도 없어? 근데 구하러 간다... 참 동화 같은 이야기네. 그럼 당신이 백마 탄 왕자님? 후후. 참 꿈같은 이야기네. 근데 그런 걸 나도 굉장히 좋아해. 내 샤워실로 들어가 있어. 벤겔(ヴァンゲル)에 잠입시켜 줄께. 하지만 목숨은 보장 못해. 쓸데없는 짓은 하지마. 아, 맞다. 아직 이름도 못 들었네. 단 라루미(ラルミィ). 당신은?

륜: 난 륜(リュン)이라고 해. 라루미. 고마워.

륜은 라루미의 샤워실로 들어가서 타월을 조사하면 된다.

전함벤겔(戦艦ヴァンゲル)

병사: 함장! 구데가 접근했습니다!

함장: 음. 우리 제국의 위대한 마공전함에 공적의 배 따위가 접근했다는 건... 대제(大帝). 길제파(ボルゼファー)님의 명령 때문이긴 하지만. 썩 기분이 좋지 않구나... 그건 그렇고. 그 아시아(アーシア)라는 아이는 어떠냐?

병사: 아무래도 "전 보주란건 몰라요!"라고 할뿐입니다. 보주 소재에 관해 아직도 어둡습니다.

함장: 참 질긴 아이군! 이제 한 개... 바람의 보주(風の珠)까지 손에 넣는다면 4개의 대륙에 있는 모든 보주가 손안에 들어오는구나... 뒤는 길제파님에게 맡기면 되겠지...공적들과 이야기를 끝낸 후 가이나드(ガイナード)로 가자. 모두에게 준비를 갖추라고 전해라!

병사: 예!

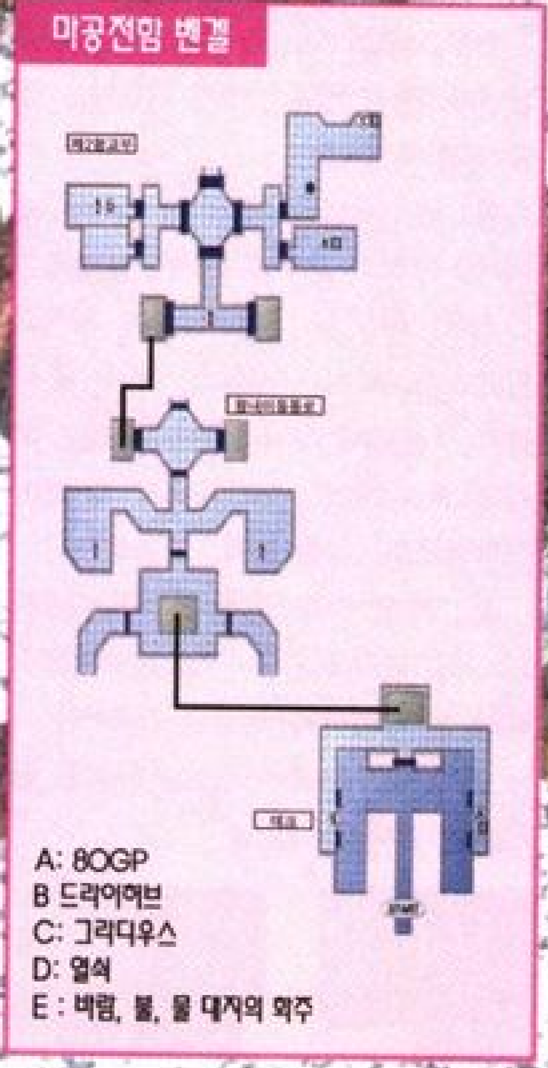


벤겔에 도착한 륜

라루미: 여기가 벤겔의 입구야. 지금이라면 옮겨싣는 물건을 확인하고 있을 테니 아무도 없을 거야. 자, 난 구데(グーデ)를 지키는 일을 맡고 있으니까 이곳에 있어야 해. 힘내. 륜. 공주님을 무사히 구출해 내길 빌겠어.

카톡: 힘내! 륜.

구데를 통해 벤겔에 침투에 성공한 륜. 우선 제2함교(第2艦橋)로 간 후 오른쪽 방에서 드라이하브와 그라디우스를 얻은 후 좌측 방에 있는 술자를 죽인 후 열쇠(獨房の鍵)를 얻어 바로 옆방에 갇혀 있는 아시아를 구해 내자.(문 앞에서 열쇠를 이용)



아시아: 당신은?

륜: 난 륜. 아시아지?

아시아: 네. 왜 저를?

륜: 이걸 너의 아버지께서 주셨어. 굉장히 중요한 것 같은데.

아시아: 예? 아버지께서?

륜: 아!


당신은?

아시아: 바. 방금 그 빛은? 이 보석은 도대체?

륜: 모르겠어... 돌이 갑자기. 빛났어... 마치 무언가의 봉인이 풀려진 것 같은데...

아시아: 쉬... 목소리가... 누군가의 목소리가 들리지 않아요...?

이상한 음성: ...난 조라. 바람의 정령을 다스리는 현자라고 불려지는 자. 그리고. 나의 딸 아시아. 너도 현자의 사명을 물려받았다.

아시아: 아...아버지!?

조라: 언젠가 이 보주가 아시아. 너의 손에 전해질 것을 믿는다...난 이 안에 사념을 봉인해 넣었다. 아시아...너의 음성과. 나의 모습을 느끼는가?

륜: ...설마... 너의 아버지의 메시지가 숨겨져 있을 줄...

아시아: 아버지는 제가 어릴 적에 행방불명되었다고 들었어요.

[illegible]: 그런데. 어떻게...?...이런 모습으로...?

조라: 이 보주는 대륙부상의 의지에 이용되는 성스러운 물건...4개 대륙의 현자는 이 보주로 창공의 탑「에아림(エアリス)」을 이용하여...대륙을 부상시켰다. 하지만. 전에 지상을 멸망시켜 자신들도 망한 마도제국군이 다시 살아났다... 그리고 에아림의 힘을 이용해 세계를 자신들의 지배에 넣으려고 한다. 지금은 대륙의 부상력이 약해져. 세계는 종말로 가고 있다... 아시아. 너가 이 바람의 보주(風の珠)를 간직하고 있거라. 아쿠아스 대륙의 물의 보주(水の珠). 버닝 대륙의 불의 보주(火の珠). 그리고 가이나드대륙의 땅의 보주(地の珠)...이 4개의 보주는 인류를 구할 수 있는 유일한 수단이다...어떻게 해서든지 제국의 손에 들어가게 해서는 안된다. 왜냐하면. 4개의 보주를 가진 자는 에아림의 주인이 될 수 있는 자격을 가지게 된다...아시아...에아림을 통해 각 대륙에 부상의 시를 부르는 거다. 그러면은 대륙의 부상력이 에아림을 통해 높아져 다시 대륙은 안정되게 되는 것이야! 나의 딸 아시아...나의 부탁을...세계를 구하여라...

아시아: 아버지! 기다려요! 어떻게. 그런...이제...전 어떻게 해야죠.

륜: 우선 이곳에서 탈출하자. 공적의 배를 통해서 이곳까지 왔어. 사정을 얘기해서 한번 더 신세를 지자. 그리고 나서. 방법을 찾아보자... 지금은 그것밖에...

아시아: 예...죄송해요...아 그것보다. 아직 고맙다는 말을 않드렸네요. 구해 줘서 고마워요...륜씨...

륜: 그냥 륜이라고 불러. 씨자를 붙이면 뭔가 이상한 느낌이 들어서.

아시아: 아. 죄. 죄송해요...륜. 이. 이게 괜찮아요...?

륜: 어. 자. 가자 아시아!


누군가가?

???: 훗 그런일이였어?…역시 내 생각대로 이 지상을 파멸시켜 모든 것을 멸망시켜 버리는 힘…인류의 어두운 힘의 원흉이…4개의 정령의 보주(精霊の珠)라고 불리는 것에 의해 변화되는 거군. 세계에 존재하고 있는 이런 물건 때문에 다시 파멸이 시간이 찾아오는 것인가..? 참 시시한 얘기군…

아시아: 아! 지금 거기에 누가 있었던 것같은데…

륜: 괜찮아. 아무도 없는 것 같아.

이때 보주를 도둑맞았다는 관제실의 메시지가 전해져 오고 벤겔의 모든 선원에게 비상사태에 돌입을 알린다. 륜은 빨리 구데로 돌아가야 된다는 것을 깨닫고 길을 재촉한다. 벤겔의 데크까지 온 륜과 아시아. 륜은 상황을 보러 아시아를 남겨 두고 좌측의 2번째 문을 조사한다. 적의 병사들이 데크안에 포위를 하고 있는 걸 발견하는 중간 륜의 등뒤로 누군가가 나타나고…그는 바로 륜의 이야기를 엿듣고 있던 슬레이저였다. 그리고 그의 손에 들어가 있는 나머지 3개의 보주. 슬레이저는 보주가 결국은 인간들을 파멸에 이끌 것이라고 하며 보주를 부서버리고 데크 안으로 들어간다. 부서진 보주를 조사하면 셉터(セプター)에 기억된다. 륜은 부서진 문으로 구데로 접근하려 하지만 데크안에서는 싸움이 일어나고 있기 때문에 아시아를 데려갈 수 없는 상황이였다. 그때 앞에 문이 열리며 카록이 나타난다.



○슬레이저!!



○보주를 부서버리는 슬레이저

카록: 어이 륜! 위해! 아, 여기 있는 사람이 그 공주님이지?

아시아: 륜, 이 새는…뭐야요?

카록: 근데, 새가 아니야…하여튼 그런 이야기를 할 때가 아니야! 데스뱃드(デスバッド)의 일원들이 병사들과 싸우는 때를 이용해서 도망쳐야 해. 자 빨리 이쪽으로!

륜: 하지만, 카록. 라루미나 다른 사람들은?

카록: 적당히 지나면 탈출할 거야. 걱정하지마!

라루미: 나먼저 도망치라니…그럴 수 없어!

기므도: 역시 생각한 대로 이곳까지는 손을 뻗칠 수 없지…카록을 이용해서 실프로 돌아가!

라루미: …기므도…근데 함장의 모습이 아까 전까지 보이지 않던데…?

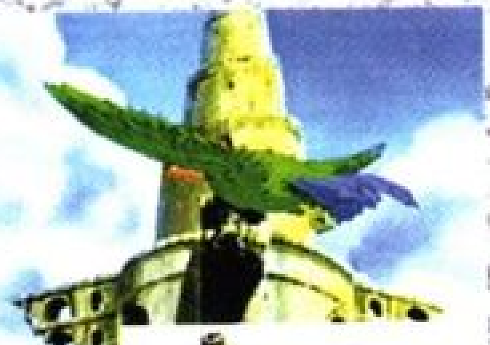
기므도: 구데를 탈출시키기 위해 벤겔의 무기계통을 혼란시키려고 들어갔어…『둘의 이야기를 완결시켜 놓아』라고 라루미에게 전해 달라고 말했어…

라루미: 둘의 이야기…기므도, 륜의 일을 알고 있었던 것이야…? …하지만, 나 혼자서 도망치는 건…나도 데스뱃드의 일원이야!

기므도: 걱정하지만, 우리들은 죽지 않아.

라루미: …알겠어. 반드시 돌아와야 해! 혼자서 무사히 살아남는 건 싫단 말이야!

결국 데스뱃드의 일원은 라루미(ラルミィ)만을 도망치게 되고…륜과 아시아는 라루미를 만나 거대해진 카록을 타고 실프(シルフ)로 향하게 된다. 실프로 향하는 도중 일행은 이상한 곳을 보게 되고…그곳으로 끌려 들어가게 된다.



○이곳은?



에아림○으로…

???: 나의 이름은 에아림(エアリム). 천공의 대지에 부상력을 주는 현자들에 의해 만들어진 정령의 탑. 당신, 4개의 보주를 전부 가진 자, 현자들이 정해 논 규약에 의하여 당신을 나의 주인으로 섬깁니다. 그럼 명령을…

라루미: 자, 잠깐 당신은 뭐야!? 이런 곳으로 끌어들이고!

아시아: 이것이 아버지가 말한 천공의 탑…하지만, 보주는 부서졌는데…

륜: …그렇구나. 셉터(セプター)가 기억한 4개의 보주에 반응을 해서…나타나게 된 것인가…그럼, 에아림. 1가지 묻는데, 4개의 대륙이 낙하하는 것을 구하려면 도대체 어떻게 해야 되지?

에아림: 각 대륙에 정령의 시가 현자의 가문 사람에게 전승되고 있을 것입니다. 그 전승되는 정령의 시(精霊の詩)를 정령의 제단(精霊の祭壇)에서 부르는 의식을 행한다면 그 대륙에 다시 힘이 생성되게 됩니다.

카록: 음…왠지 복잡할 것 같은데!

아시아: 정령의 시(精霊の詩)…정령의 제단(精霊の祭壇)…저에게는 아무것도 전해지지 않았는데…

라루미: ….그럼, 직접 배우지. 음, 정령의 제단이나, 현자의 가문 사람에 대해 알려주지 않겠어?

에아림: 그것을 답해 주는 건 현자의 규약에 금지되어 있습니다.

카록: 치! 째째하게…어쨌든 현자의 가문 사람을 찾는다면 부상의 시(浮上の詩)나 정령의 제단(精霊の祭壇)에 관해 들을 수 있겠지.

라루미: 그래. 우선은 실프대륙에 마을까지 돌아가는 게 좋지 않겠어?

륜: 그래…아시아를 마을에 무사히 돌려보내야지. 신부님께서 기다리고 있을 거야. 거기서 뭔가 알아낼 수 있을지도 모르고…에아림, 아로나 마을에 갈 수 있어?

에아림: 알겠습니다.

셉터를 이용해서 에아림의 주인이 된 륜. 대륙 부상의 힘을 얻으려면 각 대륙의 현자의 가문을 돌아다녀야 한다는 것을 알게 된다. 우선 아시아를 아로나에 돌려보내려 아로나로 이동한다. 이제 륜은 에아림을 통해 이동을 하게 된다. 그리고 마을 이동이나 던전을 탈출할 수 있는 마법 에아림리턴(エアリムリターン)이 생기게 된다.

아로나 마을(アローナの町)

아로나마을에 도착하게 된 일행들…아시아의 감사 표시에 라루미는 자신들의 동료가 벤겔에 남겨진 걸 화내고 마을로 가 버린다. 아시아는 교회로 향하고 륜은 술집에 들러 밥을 먹은 후 교회로 간다. 교회의 신부님은 아시아의 운명에 대해 이야기하고…륜에게 아시아를 도와 각 대륙을 돌아다녀 대륙 부상의 염원을 이루어 주길 부탁한다. 신부님과 이야기를 마친 륜은 교회의 오른쪽에 위치하고 있는 장로의 집으로 간다. 장로에게서 륜이 수년 전에 교회앞에 버려져 바로스의 손에 길러졌다는 이야기를 듣고 바로스의 집으로 가보라는 말을 듣는다. 장로의 말을 들은 륜은 마을을 나오고…마을을 나오는 도중 아시아가 같이 가 달라는 부탁을 하고 아시아와 같이 바로스의 집으로 향한다. 장로의 집에 있는 책상 위에서는 정령의 시를 연주하는 법이 나와 있는 오칼의 책(オーカルの本)을 얻을 수 있고, 마을에 있는 골동품점에서는 배틀액스(バトルアックス)를 얻을 수 있으니 반드시 얻도록 하고 도구점에서는 여러가지 아이템을 구입할 수 있으니 참고하도록 하자.



같이 가자고 부탁하는 아시아

바로스의 집(バロスの家)

바로스의 집에 도착한 륜. 아시아는 앞에서 기다리게 하고 바로스의 집으로 들어간다.

륜: 아저씨! 바로스 아저씨..!…역시 돌아오시지 않았어…어? 테이블 위에 무언가가…이건…사부님이 써 놓으신…!!?

나의 아들 륜에게

난 전부터 조사를 통해 현자의 묘지에 대륙 부상의 비법이 숨겨져 있다는 것을 알았다. 하지만 거기까지 도달하는 건 대륙의 중심에 있는 피라미드(ピラミッド), 기리아신전(ギリア神殿)에서 낭떠러지를 통해서 가는 길밖에 없다. 난 기리아신전에 간다… 너에게 아직 알려 줄 것이 많이 남아 있지만… 이제는 그

럴 수 없구나... 이제부터는 스스로 결정하고 스스로 행동을 해라... 그리고 한 가지 말할 게 있다. 너도 느끼고 있듯이, 너의 왼손에 있는 녹색의 크리스탈의 일이다... 내 추측으로는 그건 오래 전에 있었다고 전해지는 초마도기셉터(超魔導器セプター)가 아닌가 생각된다. 그건 그것을 지닌 자가 필요로 하는 것을 만지면 똑같은 것을 복제할 수 있는... 예를 들면 부서진 물건, 가공된 물건도 원래의 형태로 복원할 수 있다. 생명이 끝난 물건은 복원시킬 수 없지만 형태나 음성을 보고 듣는 것은 할 수 있다... 설마 실제로 존재하는지... 왜 네가 그것을 가지고 있는지는... 전혀 알지 못하지만... 이것 한가지만은 말해 주겠다. 나의 양자로 길러진 니가 설마 그런 길로 갈 것은 아니라고! 그때 새집을 구해 준 것처럼 그 인자함과 용기를 이 세계의 미래에 써 주겠지...? 난 스스로가 너희들이 살 수 있는 세계로 통하는 길을 개척할 거라 생각한다. 만에 하나 내가 돌아오지 않는다 해도 반드시 살아 남아서 가마. 착하지, 륜

바로스의 편지를 읽은 륜은 밖으로 나와 아시아와 이야기를 한다. 아시아는 기리아 신전에 가본 적이 있다고 하고... 륜은 아시아와 함께 기리아신전으로 향한다. 바로스의 집밖에 있는 통을 조사하면 LP가 하나 늘어나게 되니 반드시 얻도록 하자.



이곳을 조사하면...

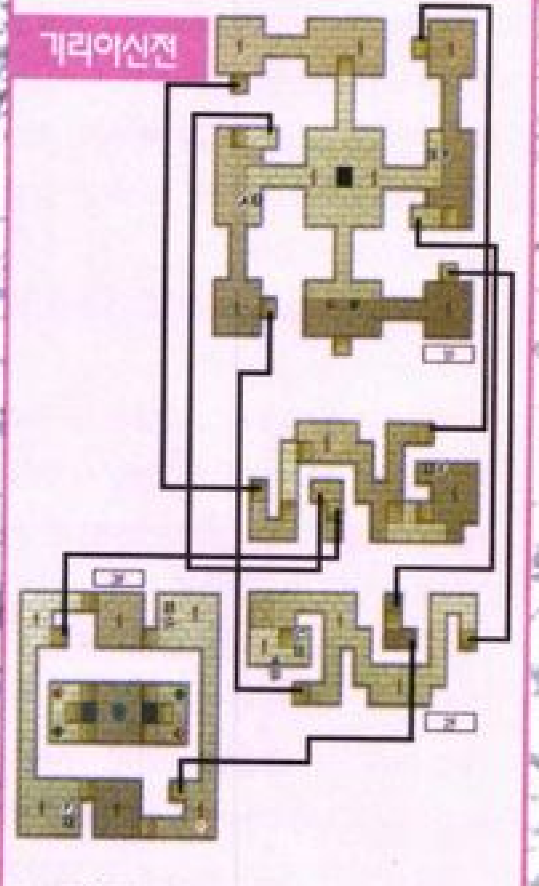
기리아신전(ギリア神殿)

아시아의 도움으로 기리아신전으로 오게 된 륜. 던전은 위험하기 때문에 아시아는 남겨 두고 카록과 륜이 같이 들어간다. 기리아 신전은 별로 복잡하지 않으므로 간단히 진행할 수 있을 것이다. 적, 마다(マーダー)는 스피드가 뛰어나기 때문에 방어를 하면서 간간이 공격을 하는 형태로 맞서자. 기리아 신전의 2층에서는 프레임샷(フレイムショット)마법을 얻을 수 있으니 반드시 얻도록 하고 프레임샷마법을 얻는 곳의 벽에서는 신전의 영령석을 얻을 수 있어서 신전의 입구에서 단애의 미궁(断崖の迷宮)으로 한번에 갈 수 있는 계단을 만들어 주지만 기리아신전 1층에는 LP를 늘려 주는 아이템이 있으니 그냥 계속 전진을 하자. 신전 1층에서 LP를 늘려 주는 아이템(力のみなもと)을 얻은 후 단애의 미궁으로 떠나자.



신전의 영석

기리아신전



A : 힘의 근원(力のみなもと) B : 100GP
C : 프레임샷 D : 신전의 영석
E : 커퍼프레이트 F : 120GP
G : 프레쉬허브

단애의 미궁(断崖の迷宮)

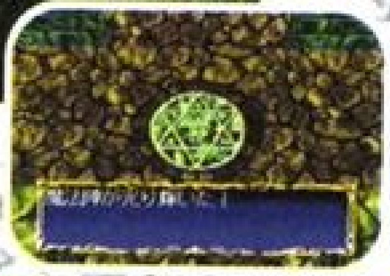
이곳에는 세이브포인트가 있으니 꼭 세이브를 해 두고 좌 우측 아무쪽(오른쪽으로 가는 게 더 좋다. 오른쪽으로 가다 보면 갑옷(プレートメイル)이 나온다)으로나 진행하다 보면 돌이 놓여 있을 것이다. 이것을 가지러 하면 길이 닫히게 된다. 그러니 처음 물음에서는 '갖지 않는다'를 선택하고 그 다음 물음(셉터에 기억을 하겠다는)에서 셉터에 기억을 시킨 다음에 옆방에 있는 제단에 올려놓은 후 다른 쪽의 방에서도 같은 식으로 돌을 갖다 놓으면 길이 생기게 된다. 이제 지하 2층으로 가게 된다. 역시 좌우 쪽의 길이 있는데 어느 쪽으로 가도 상관없다. 계속 진행하다 보면 움직이는 다리가 두개 있을 것이다. 이곳에서는 바닥을 살펴보면 스위치 한 개가 있는데 타이밍을 잘 맞추어 움직이는 두다리를 일직선으로 맞추면 길이 생긴다. 계속 가게 되면 큰방에 도착하는데, 이곳에 위에는 톱니가 한 개만 돌고 있을 것이다. 여기서도 조사를 하면 셉터가 톱니를 기억하고 다시한번 조사하면 톱니바퀴의 원형을 보존시키게 된다. 그후 사방에 있는 바람구멍을 조종(조종이 성공하면 바람소리가 난다) 하면 되는데 조정법은 장로의 집에서 얻을 수 있는 오칼의 책(オカルー本)에 적혀 있다.

북서 ■□ 북동 ■■ □ : 열다

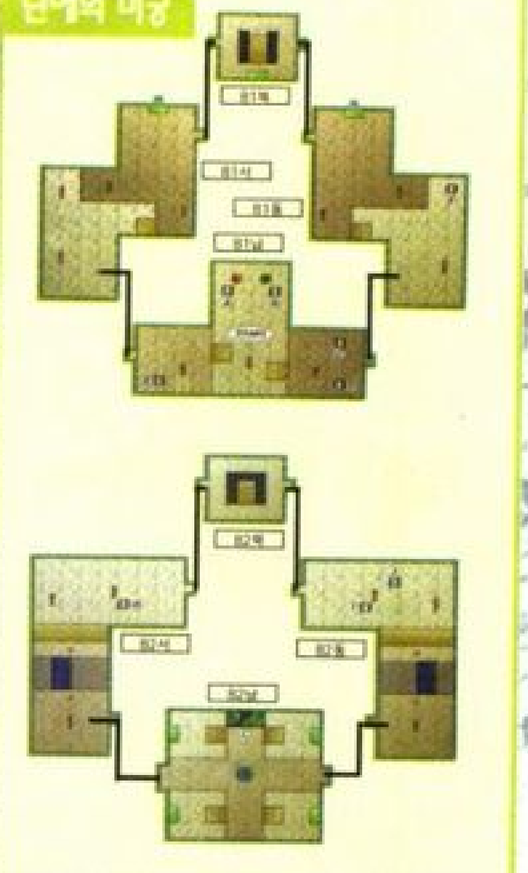
남서 □□ 남동 □■ ■ : 닫는다

모두 성공하게 되면 중앙에 마법진이 생기게 되고 드디어 현자의 묘지로 가게 된다.


○셉터로 기억만 시켜자


바람구멍을○ 모두 열면 마법진이...

단애의 미궁

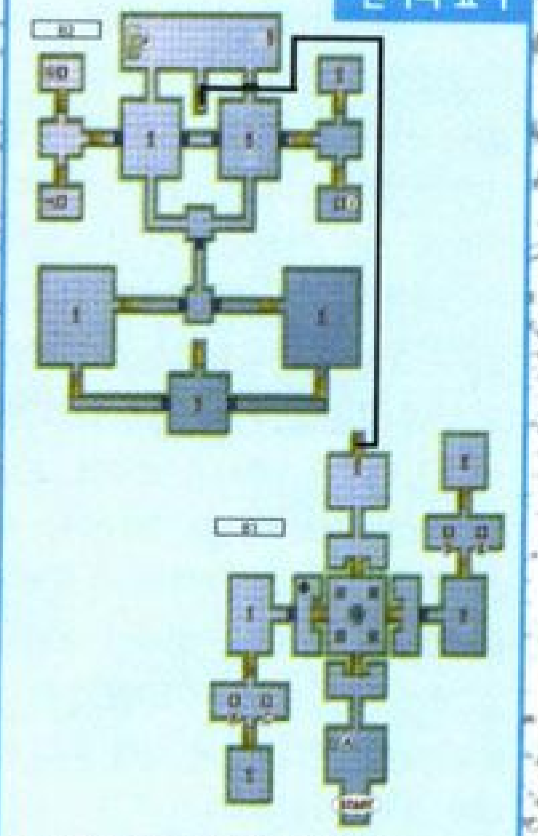


A : 골드 프레이트 B : 150GP C : 실버 프레이트
D : 베니타워의 열매 E : 150GP F : 프레이트 메일
G : 달의 석 H : 별의 석 I : 80GP
J : 천식의 날개 K : 골드 프레이트 L : 유적의 지처

현자의 묘지(賢者の墓地)

현자의 묘지에 도착한 륜. 지하1층에는 세이브포인트가 있고 좌, 우측에 상자가 2개씩 있는데 이 상자들은 적이 봉인되어 있으니 전투준비를 하고 열자. 왼쪽 방에 상자에는 바스타드소드(バスタードソード)가 있으니 반드시 얻도록 하자. 지하2층에도 역시 좌, 우측에 방이 있는데 이곳에 들어가기 위해서는 데스가디안을 죽여야 한다. 왼쪽에는 문을 열 수 있게 해주는 바람의 문장(風の紋章)이 오른쪽에는 방어력을 높여 주는 마법 엑스트라가드(エクストラガード)가 있으니 꼭 얻고 진행하자. 맨 아래쪽에 있는 곳으로 들어가면 조라가 기다리고 있다.

현자의 묘지



A : 블러드스워드 베틀 수트 스틸실드
B : 비스터스워드 C : 100GP
D : 프레쉬허브 E : 180GP
F : 바람의 보주 G : 바람의 문장
H : 280GP I : 엑스트라가드



조라의 질문

??: 현자의 방에 잘 왔다. 나의 이름은 조라. 지금부터 너에게 3개의 질문을 하겠다. 이것으로서 니가 바람의 정령의 시(風の精霊の詩)를 이어받을 자질이 있는지를 확인하겠다.

조라: 어떤 남자가 성공했다. 어떻게

해서 성공을 했다고 생각하느냐? 노력하지 않고 성공을 했다고 생각한다면 왼쪽 문으로 들어가라. 노력 끝에 성공을 했다고 생각한다면 가운데 문으로 들어가라. 어느 쪽도 아니면 오른쪽 문으로 들어가라.(가운데 선택)

조라: 다음 질문을 하겠다. 지금 여기에 원하는 것이라고 생각했던 것이 2개가 있다. 너라면 어떻게 할 것인가? 애정을 택한다면 왼쪽 문으로 들어가라. 돈을 선택한다면 가운데 문으로 들어가라. 어느 쪽도 택하지 않을 거라면 오른쪽 문으로 들어가라.(왼쪽 선택)

조라: 다음 질문을 하겠다. 너에게 자식이 생겼다. 어떤 아이로 자랄 것이라고 생각하는가? 말썽꾸러기 남자아이라면 왼쪽 문으로 들어가라. 착한 여자아이라면 가운데 문으로 들어가라. 자신만 아는 남자아이라면 오른쪽 문으로 들어가라.(가운데 문을 선택하고 들어가서 여자아이의 물음에 いいえ를 선택한다.)

이제 륜은 바람의 정령의 시를 얻을 수 있게 된다.

조라: 여기까지 잘 와 주었다. 선택받은 자여. 그대에게 바람의 정령의 시(風の精霊の詩)를 하사하겠다.

륜: …부상의 시를 입수하여도 제단에 결계가 풀어지지 않으면…조라…알려주지 않겠습니까? 결계를 푸는 방법을…

조라: 걱정할 필요 없다. 여기까지 도달한 자신의 힘을 믿는 것이다…



바람의 정령의 시를 받는 륜

이제 륜은 기리아 신전의 3층으로 간다.

기리아신전(ギリア神殿)



바로스가…

바로스: 륜…나다…나의 목소리가 들리나?

륜: 이 목소리는 바로스아저씨…? 도대체 어디에 계시는 거예요!

바로스: 륜…내가 떠나기 전에 조금 나의 기를 남겨 논 것이다…잘 들어라…이 앞에는 바람의 제단을 지키는 수호수(守護獣), 볼드랭(ボルドラング)이 버티고 있다…그 녀석을 이기지 못한다면, 바람의 정령의 제단은 영원히 봉인된 채로 있게 될 것이다…녀석은 강하다…방어를 우선으로 하고, 양손이 몸에서 분리될 때를 노려라. 자, 가거라…

륜: 바로스아저씨…

이제 제단을 지키는 보스와 전투를 하게 된다. 보스는 공격력이 강하나 방어를 하면 공격을 막을 수 있으니 항상 방어를 하고 우선 보스의 손부터 떨어트린 후 공격을 하자. 방어만 잘하면 쉽게 이길 수 있을 것이다. 보스를 쓰러트리면 갑자기 하늘에서 빛이 내리고…기리아신전 정상으로 가게 된다.

아시아: 륜, 괜찮아요? 다친 데는 없어요?

라루미: 뭔가 큰 소리가 났었는데 이 유적은 무너지지 않았네.

아시아: 기리아 신전 밖에서 쭉 륜이 돌아올 것을 기다리고 있었는데…도중에 괴물이 나타날 기분이 들어 무서울 때에 라루미씨가 와 주셔서 안심했어요.

라루미: …잠깐! 씨라고좀 하지마! 아주 근질근질해! 그리고 뭔가 착각하고 있는 거 아니야? 난 장로의 부탁을 받고 너희들을 데리러 온 것 뿐이야! 이런 곳까지 올라오게 되고…정말, 피곤하네…여기가 정령의 제단이야? 자, 이제 일이 끝났으니 난 마을로 돌아가겠어!

륜: 아시아…이 크리스탈에 손을…

아시아: 아, 륜…목소리가, 아버님의 목소리가 들려요…이것이 바람의 정령의 시(風の精霊の詩)…?

륜: 그래.

아시아: 이것을 부르는 거죠…? 저에게 그런 힘이 있을지 아직 모르겠는데…해봐야죠.

아시아는 정령의 시를 부르고 설프는 다시 부상하게 되어 평화롭게 된다. 륜일행은 아로나 마을로 돌아가고 륜은 장로와 이야기를 한다. 장로는 륜에게 자신의 일은 스스로 결정하라고 하고 바로스의 집으로 돌아가 보라고 한다. 바로스의 집으로 가기 위해 마을을 나서는 륜. 그의 앞에 아시아와 라루미가 나타나고, 라루미는 이런 곳에서 머물러 있는 건 성격에 안 맞는다며 같이 가자고 한다. 륜은 아시아와 라루미에게 자신은 바로스의 집에 갔다 올 테니 에아림에서 기다리라고 한다. 바로스의 집에 도착한 륜은 렌지위에 올려져 있는 포트를 보며 회상에 잠기고 밖으로 나와 일행과 같이 호수의 대륙 아쿠아스(アクアス)로 향한다.(대륙간의 이동은 에아림의 월드이동화면 중에 캔슬 버튼을 누르면 가능해진다)



○자신이 스스로...



○아쿠아스 대륙으로!

아쿠아스대륙(アクアス大陸)

플로우 차트

- 피쿠심 마을(ピクシムの町)
- ↓ 마을의 남서쪽
- ↓ 사교의 동굴(邪教の洞窟)
- ↓ 집회장(集會場)
- ↓ 빙결회랑(氷結回廊)
- ↓ 마도미궁(魔導迷宮)
- ↓ 미쿠심 마을(ピクシムの町)
- ↓ 감시탑(監視塔)
- ↓ 사교의 동굴(邪教の洞窟)
- ↓ 종유동(鍾乳洞)
- ↓ 신벌의 미궁(神罰の迷宮)
- ↓ 피쿠심 마을(ピクシムの町)
- ↓ 물의정령의 제단(水の精霊の祭壇)
- ↓ 피쿠심 마을(ピクシムの町)

피쿠심마을(ピクシムの町)

아쿠아스 대륙에 있는 마을에 도착한 일행들, 그들 앞에 아후토(アフト)라는 소년이 나타나서 그들을 신기하게 여기고 자신의 집에서 자라고 한다. 륜은 마음이 내키지 않아도 별 수 없기에 아후토의 집에서 밤을 지새고 아침이 밝는다.



○아후토라는 아이

아후토: 좋은 아침, 아, 잘 잤다.

라루미: 정말…샤워도 없고…숙녀에게 실례야!

아후토: 미안해요…

아시아: 그만, 라루미! 아니야 아후토, 괜찮아.

라루미: 밤새 생각해 봤는데, 당신들같이 계획성이 없는 사람들과 같이 행동하고 싶지 않아…앞으로 어떻게 될지도 모르고…! 난 혼자서 마을을 돌아볼 거야.

아시아: 라루미, 잠깐 기다려요! 아! 라루미는 정말 제멋대로라…어제 밤 쉴 수 있어서 좋다고 말하고선…아후토, 쉬게 해주어서 고마워. 그럼, 륜, 저도 마을 안에 현자의 행방을 조사하러 가겠어요.

아후토: 아~ 모두 가 버렸네…괜찮다면 륜형은 천천히 해요!

아침이 밝고…아시아와 라루미는 마을을 보러 밖으로 간다. 마을 사람들과 이야기하면 사교 집단에 대해 알게 된다. 마을의 왼쪽 아래로 가면 이벤트가 발생하게 된다. 아시아는 청년에게 현자에 대해 물어 보고 청년은 사교의 일원으로 자신의 교주가 알 수 있을 거라고 하며 집회에 같이 가게 된다. 이 마을에 있는 감시탑에서는 전설의 낚시 세트(伝説の釣りセット)를 얻을 수 있고 도구점의 옆에 있는 통에서는 갑옷을 얻을 수 있다. 또 도구점에서 파는 과거의 비석(いにしえの石碑)을 사게 되면 공격마법을 얻을 수 있다.

사교의 동굴(邪教の洞窟)



○사교의 동굴에 도착한 륜

청년: 자, 도착했습니다. 이 안입니다.

카록: 룬, 뭔가 이상한 곳인데...

청년: 예? 뭐라고 말하셨습니까?

카록: 힉, 아니...아무것도 아니에요!

청년: 그렇습니까. 그럼 안으로 들어가죠. 어이! 열어 줘!

???: 예, 지금 엽니다.

아시아: ...뭔가 무서운 곳이에요...하지만 이 안에 뭔가 현자의...단서가 있을지도...전 이보겠어요. 룬도 같이 와 줘요.

카록: 호랑이를 잡으려면 호랑이 굴에 들어가야지! 자, 룬, 우리들도 들어가 보자!

사교에 도착한 룬과 아시아는 안으로 들어가고 안을 둘러본 다음에 집회가 시작되는 장소로 가게 된다. 집회에서는 교주 세레라(セレーラ)의 설교가 있고 사이비 교주의 말을 들은 아시아는 교주가 올바르지 않다는 것을 신자들에게 말하다가 결국 룬과 같이 빙결회랑(氷結回廊)에 갇히게 된다.

빙결회랑(氷結回廊)

감옥에 갇히게 된 룬과 아시아... 아시아는 자신의 탓으로 룬까지 갇히게 된 것에 대해 미안함을 표시하고... 감옥에 갇힌 룬은 첫째 날과 둘째 날에 강제노동을 하게 된다. 강제노동은 마도석 열개를 찾아내는 것인데, 벽을 조사하면 마도석을 발견할 수 있다. 그리고 아무도 없는 감옥에서는 새로운 방패 넵튠(ネプチューン)을 얻을 수 있으니 반드시 얻도록 하자. 둘째 날의 노동이 끝나고 감옥에 돌아오는 룬에게 아후토가 나타나서 탈출을 시켜 주려 하지만 금세 간수가 나타나 아후토는 자신의 집으로 돌려 보내진다. 룬 일행은 이런 아후토를 이상하게 생각하고...



아후토는 세레라의 아들!

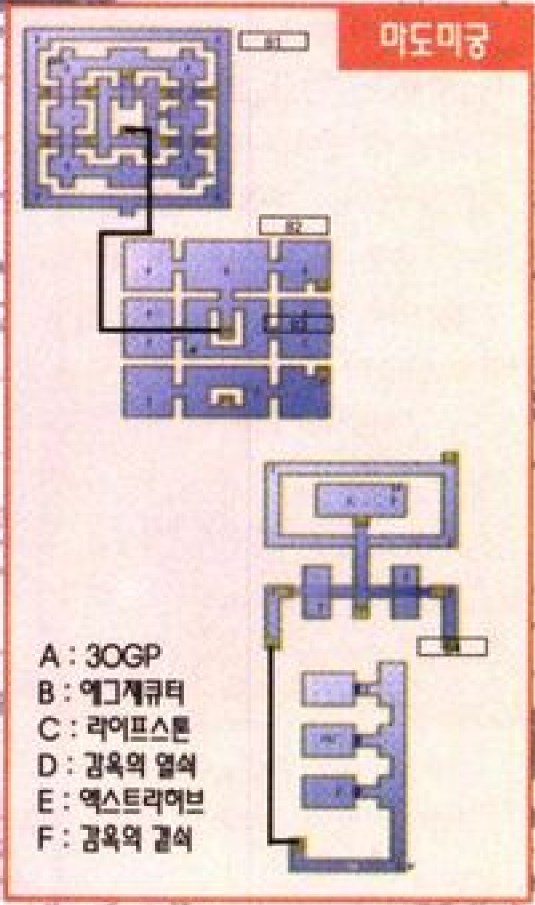
다음날의 아침이 밝아 오고 갑자기 카록이 룬을 깨운다. 그 이유는 아시아가 어디론가 끌려가게 되어서 였다. 그리고 다시 룬은 집단노동에 끌려가고... 그곳에 간수들은 이미 잠이 들어 있었다. 간수의 열쇠를 가지지 말고 셉터로 복사를 한 후 아시아가 끌려간 마도미궁(魔導迷宮)으로 향하자.


간수의 열쇠를 셉터로...

마도미궁(魔導迷宮)

아시아를 찾으러 마도미궁으로 들어가게 되는 룬. 1층에 있는 통로중 오른쪽에 두 번째 통로에는 보이지 않는 길이 있어서 새로운 무기(エグゼキューター)를 구할 수 있는 곳이 나온다. 이 던전에는 별다른 트랩이나 같은 존재하지 않으니 계속 전진만 하면 아시아가 있는 곳까지 도착하게 된다. 아시아를 구할 때 갑자기 이상한 소리가 들려 오고 그곳으로 가보면 아후토가 있다. 아후토는 아시아를 구하러 열쇠를 가지고 온 것이였다. 하지만 병사를 만나서 열쇠가 부서져 버렸다는 이야기를 하고... 룬은 셉터로 복원시켜 아시아를 구한 후 피쿠심 마을로 돌아온다.


○열쇠를 복원시키는 룬



피쿠심마을(ピクシムの町)

아시아: 어떻게 된 거야? 아후토.

아후토: ...난 이제 결정했어... 이번에 어머니를 만나서 이야기 해 볼 거야.

카록: 부모님에게 자유롭게 이야기할 수 있어!?

아후토: 주변 사람들이 만나게 해주지 않아... 하지만, 형과 누나의 일은 정직하게 이야기하지 않으면... 또 그런 감옥에 갇히게 될지도 모르니...

아시아: 아후토 혼자만으로 괜찮겠어?

아후토: 응, 걱정하지마! 둘은 우리 집으로 돌아가. 그럼 갔다 올게!

아시아: 정말 괜찮을까.

라루미: 당신들 어디에 갔었던 거야! 마을에 큰일이 벌어졌는데!

아시아: 예...!?


마을에 돌아오니...

아시아: 너무해... 왜 이런 일이...?

라루미: 나도 갔다 오니까, 이렇게... 왜 이렇게 됐지?

청년: 으으...동굴속에만 있던 괴물이 갑자기 마을을 습격했어...동료들은 어떻게 됐는지도 모르겠어... 도대체 왜 이런 일이...교단의 녀석들은 신이 벌을 내렸다고...

룬: 틀림없이 세레라는 이 대륙에 신의 벌이 내릴 거라는 예언을...하지만 이런 일은 신의 벌치고는 너무 잔혹한데...

라루미: 당신들...그 케루스(ケルス)사교에 관여했던 것 같네. 어떤 문제에 말려들었는지 모르지겠만, 당신들은 영사관에 돌아가 줘. 내가 좀더 마을을 둘러볼게.

아시아: 이런 일이 생긴 건 우리들의 탓안 가요...? 사교의 집회에서 그런 일을 말했기 때문에...마을 사람들이...

카록: 그렇지 않아, 아시아. 이건 뭔가 이유가 있어. 무언가가 뒤에서 움직이는 꿍꿍이가 있어! 그래그래...룬, 아까 마을 안에서 청년들이 모여서 무언가 하고 있었어. 누군가를 찾는 것 같던데... 좀 이상한 느낌이 들어.

노파: 큰일이야! 마을에 청년이 아후토(アフト)를 끌고 감시탑에 모여 떠들썩해...

아시아: 할머님... 아후토가 잡혀 있다는 게 정말이에요...?

노파: 그래...정말이야...어떻게 해야 좋을지...

아시아: 그, 그런... 어째서 아후토를...

카록: 그렇구나...청년들이 찾고 있는 게 아후토였어! 근데 아후토를 잡아서 어쩌려고 하는 거지? 어쨌든 빨리 가 보자!

노파: 조심해... 나쁜 예감이 들어... 교회에 먼저 들리는 게 좋을 거야.

아후토의 도움으로 마을에 돌아오게 된 룬과 아시아. 아후토는 자신의 어머니인 세레라를 설득하겠다고 하고 자신의 집으로 가 있으라고 한다. 그 순간 라루미가 나타나고 마을이 엉망진창이 되었다는 말을 듣게 된다. 마을에는 동굴의 괴물들이 습격을 한 상태...그리고 마을에 청년들은 아후토를 감시탑으로 잡아가게 된다. 감시탑으로 가게 되면 청년들의 말소리가 들려 오는데...

청년들: 마을은 파멸 상태에 빠지고...사람들의 마음은 모두 뿔뿔이 흩어졌어! 그건, 모두 사교의 짓이야! 우리들은 사악한 근원...사교에 본때를 보여주기 위해 아후토를 죽여 버리자! 그리고 우리들의 피도 대지에 바치자! 시뻘겋게 물들은 대지가 우리들을 반드시 올바르게 만들어 줄 거야!

아시아: 뭐, 뭐라고!? 아후토를...! 그렇게...그런 일을 한다면 자신들 역시 불행해. 구하지 않는다면...! 제가 먼저 들어갈게요. 룬도 좀 도와주세요...

룬: 알겠어.

청년: 거짓에 둘러싸인 사교에 보복을! 그리고 사교에 미쳐 버린 사람들의 정신을 차리게 하는 거다!



감시탑으로

아시아: 어떻게 하지 않으면...아후토를 구하지 않으면...

카록: 하지만, 아시아. 어떻게 아후토를 구할 거야?

아시아: 청년단(青年團)의 사람들을

설득한다면... 부탁해요... 륜도 설득해 주세요.

카록: 륜, 청년들을 설득해 봐! 뭐라고 말 좀 해봐!

이때 라루미가 등장해서 무력으로 아후토를 구하려 하고 아시아는 그것을 막는다.



라루미를 막는 아시아

라루미: 아시아! 뭘 하는 거야!? 왜, 왜... 당신은 그렇게까지 해서... 사람들을...

아시아: 저에게... 맡겨 주지 않을래요?

라루미: 알겠어... 아시아에게 맡기겠어.

아시아: 고마워요, 라루미... 여러분... 저도 신자의 동료입니다... 어쨌든 희생양이 많은 쪽이 좋겠지요? 저도 아후토군이 있는 곳으로 데려가 주세요...

청년: 사교의 녀석이라고!? 뻔뻔스럽게... 그래, 본때를 보여주는 건 한 사람이라도 많은 게 좋지... 문은 열렸다. 들어와라...

아시아: 그럼... 전 올라갈 게요...

라루미: 어째서...? 아시아...

륜: 나도 이곳을 떠나 아시아를...

륜도 아시아를 따라간다.

아시아: 여기 에요?

청년: 잠시 기다려. 어이, 아후토를 옆방으로 끌고 가!

아후토: 아아...!

아시아: 아, 아후토!

청년A: 어이! 너 정말로 사교의 신자야!?

아시아: 아니요... 전 신자는 아니에요...

청년A: 뭐라고! 우릴 놀리는 거야? 제길! 장난치려면 뭐하러 왔어!? 나가! 나가 버려!

청년B: 자, 어때. 위험을 각오하고 여기까지 왔잖아. 말이라도 들어봐야지 않겠어?

청년A: 아, 그래...

청년B: 넌 도대체 여기에 뭐하러 왔어?

아시아: 전... 아후토를 구하러... 당신들에게 이런 짓을 그만 하라고 하기 위해서... 왔어요...

청년A: 무슨 말을 하는 거야? 이 마을의 일도 모르는 이방인이! 교주의 아들 아후토를 죽인다면 그 교주라해도 정신을 차릴 거야! 교주의 카리스마만으로 가까스로 유지된 사교야! 그 교주가 없어진다면 사교는 반드시 해산될 거야!

아시아: 이 마을을 위해서 아후토를 희생한다고 말하려는 거예요?

청년A: 그래! 우리들은 사교가 싫어! 전혀 죄가 없는 사람들에게 죄가 있는 것처럼 「사교에 들어오지 않는다면 지옥에 떨어진다」라고 말해! 사교를 위해 어느 정도의 목숨이 희생됐는데... 윤회나 숙명 등의 말로 사람을 협박하고 신앙을 벌게 하고... 사실은 단지 사람들을 노동자로 부려먹기만 하는 거야! 더 이상 사람들의 목숨을 빼앗기게 할 수 없어!

아시아: 만일... 아후토를 희생양으로 해도... 아무것도 변하지 않는다면 어떻게 할거죠...?

청년A: 그, 그건... 해보지 않고서는 몰라!

아시아: 당신들은 어떻게 될지도 모르고서... 이런 일을 하고 있는 거예요...? 누군가를 희생해서, 누군가가 산다... 큰 목적을 위해 목숨을 빼앗는 건 죄가 아니에요... 마치 누구와 똑같다고 생각않해요? 그래요... 지금의 당신들은 케루스(ケルス)의 사람들과 똑 같은 짓을 하고 있는 거예요!

청년A: 사교와 똑 같이!? 우리들은 다르지 않다는 건가...?

아시아: 이런 일을 하여도 아무것도 되는 게 없어요... 미워해도... 구별해도... 점점 괴로워질 뿐... 부탁해요... 정신을 차려 주세요.

청년B: 치! 뭘 말하는 거야!

아시아: 끼아악!

청년A: 괜찮아!?

아시아: 괜찮아요.

청년A: 뭐하는 짓이야!

청년B: 야, 어떻게 된 거야...! 우리들의 맹세를 잊었어!?

청년A: 맹세를 잊은 건 아니야! 하지만 이 아이는 틀린 이야기를 말하고 있는 게 아니야!

청년B: 뭐야! 지금에 와서 두려워 진 거지!

청년A: 뭐, 뭐라고!? 그게 아니야!

청년B: 후후, 그래? 무서워진 게 아니라고?

청년A: 우리들의 계획은 처음부터 잘못되지 않았어? 아후토의 목숨을 빼앗아서 마을이 정상적으로 만든다는 건 무리 아니야!?

청년B: 마을이 어떻게 되도 괜찮지! 아후토의 목숨을 빼앗는다면 그걸로 문제는 해결돼!

아시아: 흘린 피의 양으로 사람을 설득할 수 없어요! 폭력으로는 아무것도 해결할 수 없어요!

청년A: 그래, 맞아. 우리들의 목적, 우리들이 맹세한 것은 마을을 평화롭게 만드는 것이야. 아후토도 마을 주민의 한사람이야! 그렇다면 너가... 아후토를 죽이라는 계획을 가지고 왔어! 도대체 넌 어떤 놈이야!?

청년B: 치! 들통나 버렸군...

아시아: 기다려요! 아후토를 따라가지 않는다면...



이제는?

아후토: 아! 아시아 누나!

아시아: 아! 아후토! 괜찮아?

아후토: 응!

청년C: 미안하지만... 녀석과 이야기가 끝날 때까지 저쪽에 있어 주지 않을래?

아시아: 예.

청년C: 아후토도...

아후토: 응...

청년C: 방금 전까지 한 이야기를 들었다... 넌 도대체 누구냐!?

청년B: 누구라니...? 무슨 말을 하는 거야!? 너희들의 동료잖아!

청년C: 우끼지마! 이 마을의 일은 어떻게 된다고 해도 좋다고 이야기했지!?

청년B: 글세...? 그런 말을 했나...?

청년C: 시치미떼지마! 그렇다면 동료에게서 누구냐는 물음을 받을 때, 황급히 뛰쳐나간 건 어째서냐!?

청년B: 치... 시끄럽군... 너희가 순순히 복종을 했더라면 아후토를 죽이는 계획도 실패하지 않고 끝낼 수 있었어.

청년C: 뭐, 뭐라고!? 계획!? ...설마! 넌 사교의 일원!?

청년B: ...너에게 조금만 쓴맛을 보여주지!

아후토: 너무해요!

청년B: 너무해? 저 녀석은 지금까지 너를 죽이려 했는데도? 말해 두겠지만, 저건 니탓이야!

아후토: 그래도! 차라리 절!

청년B: 좋아... 흐흐흐... 너에게 좋은 걸 알려주지... 따라와 아후토!

륜은 아후토를 구하러 옥상으로 올라간다.

아후토: 형!

륜: 아후토!

청년: 방해하러 왔구만... 그래 좋아. 너에게도 좋은 걸 알려주지. 오... 더이상 다가오면 후후후... 어떻게 할지 알고 있지?

륜: ...

청년: 그렇지 그렇지... 그곳에서 얌전하게 구는 것이 현명한 방법이야. 그렇지? 잘 들어! 아후토... 좋은 걸 알려주지... 너를 잡아서 죽이라고 명령한 것은 너의 엄마, 세레라다!

아후토: 무, 무슨 말을 하고 있는 거예요! 헛소리 말아요!

청년: 너도 알고 있지? 케루스안에서 세레라가 어떤 일을 하고 있는지 정도는!

아후토: 그, 그건 교단에서 심한 일을 하고 있다는 소문을 들었어요... 하지만, 전 알아요! 어머니는 누군가에게 속고 있는 거예요! 어머니는 정말 착하신 저의 하나뿐인 가족이에요! 그런 일을 하실 분이 아니에요!

청년: 귀엽구나... 좀더 지껄여라 봐!

아후토: 윽...

륜: 멈춰!

청년: 조용히해! 잠자코 보고만 있으랬지? 불쌍하구나. 아직도 어머니를 믿고 있구나... 너의 어머니는 너보다 교단이 중요한데?

아후토: 뭐라고요! 그럼!

청년: 너를 이 마을 사람이 죽이는 것으로 사람들은 교단과 어머니에게 동정을 해 결속이 높아지는 계획! ...후후후 니가 믿고 있는 것이 아니야. 가족이라고? 너 생각일 뿐이야. 하하하.

륜: 멈춰! ...아후토 저런 녀석이 말하는 건 터무니없어! 듣지마!

청년: 어때, 아후토. 가족조차도 믿지 못하는데 저 녀석의 일도 믿겨지나?

하하! 어때? 이 세계는 그 무엇도 모습 같은 건 없는 환상. 믿을 수 있는 건 아무것도 없어!

아후토: 나의 아버지, 어머니는 그렇지 않아! 모두들처럼 아침을 먹고 외출을 하는 것처럼, 어머니는 반드시, 반드시 옛날처럼 돌아올 거야!

청년: 후후, 그래? 아주 고지식한 녀석이군…너혼자 끝까지 꿈을 꿔라!

아후토: 으, 으윽.

청년은 아후토를 떨어뜨린다.


마도사가?

청년: 음, 이걸로 아후토를 죽이는 사명은 끝마쳤군.

룬: 이, 이자식! 무슨 짓을…!

청년: …흠 모두 본 널, 비밀을 알고 있으니 살려 둘 수 없지!

카록: 룬! 제국의 마도사야!

마도사: 후후, 이게 나의 진짜 모습이다. 자 널 죽여주지! 이, 이건 현자의 호부의 결계(賢者の護符の結界)…? 왜, 여기에… 첫, 이러면 공격마법을 사용할 수 없어! 도망쳐야겠군!

청년의 정체는 마도사였다. 하지만 갑작스런 현자의 결계로 공격마법을 사용하지 못하게 되어 도망쳐 버리고… 떨어지게 된 아후토는 갑자기 이상한 섬광에 의해 구해지게 되었다. 하지만 하룻밤이 밝아도 의식불명의 상태가 계속되었다.

리쿠미: 아후토가 저렇게 된 건 아시아 때문이야! 당신이 설득을 한다고 해서…그 때 내가 말한 대로했더라면 이런 지경은 아니였을거야!

아시아: …

아시아는 뛰쳐나가 버린다.

리쿠미: 룬…아시아의 옆에 있어 줘.

룬은 아시아를 위로해 주고 아시아에게서, 아후토가 예전에 자신에게 무슨 일이 일어나면 자신의 어머니에게 전해 달라는 아뮬렛(アミュレット)을 받는다. 그리고 하룻밤을 지내게 된다.


룬과 아시아

신자: 세레라님…

세레라: 뭐죠, 기도를 방해하고…!

신자: 아… 죄송합니다.

세레라: 아니에요, 말하세요. 일은 어떻게 됐죠?

신자: 예, 시키신 대로, 실행했습니다.

세레라: 수고했어요. 모든건 우리들의 케루스교를 위한 것. 나의 아들 아후토도 기쁨으로 희생됐어요. 이것으로 우리들의 교단의 유대는 더욱 강력하게 되고…자 사람들을 모아요!

신자: 예!

세레라: 여러분, 잘 들어주십시오. 내가 사랑하는 아들 아후토가 마을 사람들에 의해 희생됐습니다…신의 가르침에 귀를 기울이지 않은 죄 말고는 아무 죄도 없는 아이에게 상처를 입힌다는 건…매우 어리석은 일입니다…사람들의 어리석음이 그렇게 슬픈 일을…하지만 누구도 미워하지 않습니다. 이건 죄 많은 사람들이 우리들, 신의 자식들을 떨어뜨리려는 것입니다. 참고 견디는 것입니다. 이건 우리들의 신이 내린 시련이기 때문에… 두려워 할건 없습니다. 박해나 고난이 어떤 문제가 되겠습니까…?언제나 신은 여러분들과 함께 하고 있습니다. 시련을 이겨낸 자는 신의 나라에서 영원의 번영이 약속되어 있습니다. 신을 믿는다면 여러분은 행복을 나눌 수 있을 겁니다. 자 여러분도 한사람이라도 많이 이 행복을 나누기 위해 신에 나라에 같이 갈 동료를 모읍시다.



음모…

마도사: …레비스토(レヴィスト)님. 세레라의 의식에 변화는 없습니다. 모든 것이 우리들의 지배하에 있습니다.

레비스토: 후후후…친자식이 다쳐도 의식이 흔들리지 않는다…후후후.

마도사: 케루스의 결속도 높아진다는 정보를 얻었습니다.

레비스토: 흠…세레라의 역할도 이제 끝이구나. 뒤는 교조에 어울리는 묘를 끌어내면 되지 않는가…노동자, 아니 신자들로 전설을… 벤겔이 도착할 때까지 신자들의 이송 준비를 하는 것이다. 너는 따라가서 지휘해라. 여기까지의 성과를 전한다면 대제길제파님도 아주 기뻐하실 거다.

마도사: 예! 시키신 대로…

레비스토: 하지만 한가지 걸리는 게 있는데…제국에 대항하는 자가 있지 않겠지만, 그 점은 어떻게 대처하고 있느냐?

마도사: 예…그러나 레비스토님의 손까지 가지 않게 하겠습니다. 제국군과 제국마도사의 실력으로써 녀석을 쓰러뜨리겠습니다.

레비스토: 후후…과연 계락을 만들었다고 말하는 건가?

마도사: 특별히 이쪽에서 나서서 쓰러트리지 못할 정도의 힘은 가지고 있지 않은 것 같고.

레비우스: 흠…그래 좋아…맡기겠다.

마도사: 예, 맡겨 주십시오!

아침이 밝고 룬은 자신이 아후토를 위해 모든 일을 풀어야 한다고 생각하고 길을 나선다. 마을의 청년단은 세레라를 설득하기 위해 사교의 동굴로 향하고 룬 역시 사교의 동굴로 간다.

사교의 동굴(邪教の洞窟)

사교의 동굴에 도착한 룬…그곳에는 청년단의 단장이 쓰러져 있고 죽으면서 뒤를 부탁한다며 청년단의 뱃지를 준다. 이전에 사교의 동굴에 왔을 때 들어가지 못한 곳으로 가면 종유동이 나온다. 이제 세레라를 찾으로 종유동으로 가자.

종유동(鐘乳洞)

세레라를 찾으러 종유동에 들어온 룬 우선 지하1층에서는 좌측으로 전진해서 지하2층으로 간다. 그곳에는 아후토를 떨어뜨렸던 마법사가 있고 그를 처치하면 크리스탈과 무기(フレアセイバー)를 얻게 된다. 그리고 다시 1층으로 나와 시작 지점의 오른쪽에 있는 길로 간다. 그곳으로 가면 다시 지하2층으로 가게 되고…지하 2층에는 한 청년이 쓰러져 있다. 그 밑에 있는 바위를 조사하면 지하 3층으로 가는 길이 생긴다. 지하 3층에는 사람의 형상을 한 바위가 여러개 있는데 이중에는 LP를 늘려 주는 아이템이 있는 바위도 있으니 꼭 얻자. 그리고 또 다른 바위를 조사해 보면 사람 형상의 눈에 크리스탈이 빛나고 있을 것이다. 이것을 건드리면 지하4층의 길이 열리고…지하 4층에는 세레라가 기다리고 있다.

안에서 세레라의 목소리가 들려 온다.

[illegible]: 사람이 살아가는 길은 험하고… 지금의 세계는 이 문에 의해서 열리게 된다…당신이 머무는 세계는 열려진 지옥의 세계입니다…당신을 이 열려진 세계로부터 앞으로 나가길 바랍니까…?(はい선택) 그럼 문을 엽니다. 앞으로 오세요.

세레라의 말을 따라 방으로 들어가게 되면 사람의 형상을 한 바위한개가 있다. 그 바위의 질문에 답을 끝내면(모든 질문에 はい로 대답) 갑자기 몸을 알 수 없는 곳으로 떨어지고…벽을 조사하면 옆에서 소리가 흘러나온다. 그곳에는 라무미와 아시아가 룬처럼 세레라를 따라 왔다가 갇히게 된 것이었다. 그때 갑자기 진동음이 들려 오고, 기므도가 룬을 구해 주게 된다. 기므도는 벤겔에서 빠져나와 이곳으로 오게 됐지만 함장의 행방은 모르겠다는 이야기를 하고 라무미와 아시아는 먼저 마을로 보냈다고 한다. 그리고 룬에게 사교를 이용하는 제국의 계획을 저지하라고 하며 자신들은 비공정을 고치러 버닝으로 간다는 말을 한 후 사라진다. 이제 룬은 세레라를 찾으러 신벌의 마궁으로 간다.



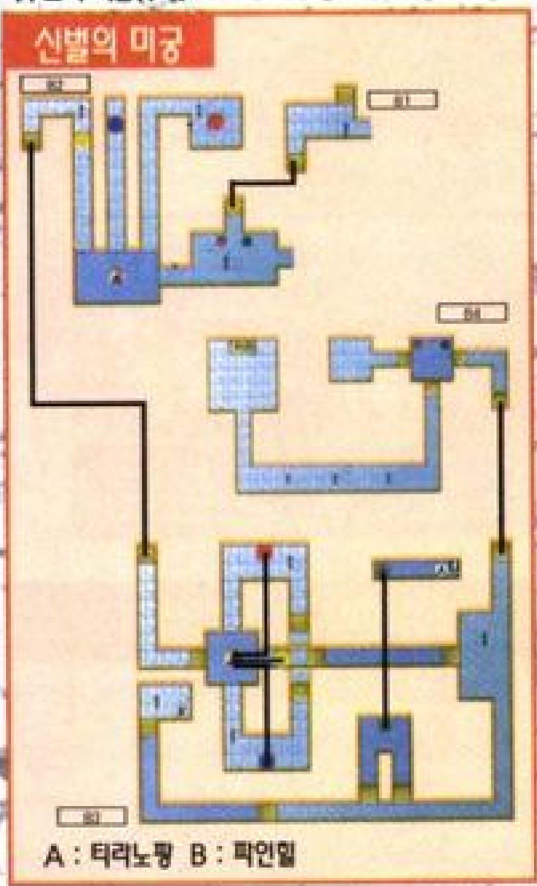
기므도가…



신벌의 미궁(神罰の迷宮)

세레라를 쫓으러 신벌의 미궁으로 들어오게 된 륜. 시작은 지하 2층부터이다. 지하 2, 3층에 있는 마법진은 노란색으로 가야 정확한 길이고, 지하 3층에 마법진을 지나고 갈림길에서 아래쪽으로 가면 회복마법(フェインヒール)과 무기(ティラノファング)를 얻을 수 있다. 지하 4층에는 세레라가 륜을 기다리고 있고…세레라는 잠시 옆방에서 기다리라고 하지만 그것은 함정. 적을 죽이고 세레라를 따라가면 세레라는 레비스트에게 힘을 달라고 하지만 레비스트는 세레라의 역할은 이제 끝이라며 륜과 세레라를 마법으로 가두어 논다. 그 순간 아후토가 준 아뮬렛이 륜을 보호하고…륜은 세레라에게 아뮬렛을 주어 세레라를 구해 주려 하지만 세레라는 거절한다. 레비스토는 세레라를 데려가고 세레라를 찾으려면 제단으로 오라고 한다. 이제 레비스토와의 전투가 시작된다. 레비스토의 공격은 크게 4가지로 나뉘는데 지면에있는 마법진으로 공격하는 물, 불, 명, 바람 4가지의 형태다. 무조건 방어를 하고 방어를 무시하는 공격 (새로 얻은 도끼로 「…」 「공격」)을 하면 쉽게 이길 수 있다. 레비스토를 처치하면 세레라의 마법의 결계가 풀리고 세레라는 제정신을 차리게 된다. 륜과 세레라는 마을로 돌아간다.


아후토와 이별했어!



피쿠심의 마을(ピクシムの町)

아시아: 륜! 무사히 돌아왔군요…잘됐군요. 그리고 아후토의 의식이 돌아왔어요!

라루미: 그래!…근데 어째서 세레라와 같이 있는 거지!?

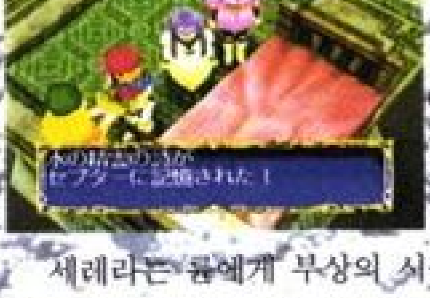
륜: 응. 괜찮아. 이제 평범한 어머니로 돌아왔어.

세레라: 아후토! 어째서 이런 모습으로…!? 내가 잘못했어…아후토 이제는 같이 있어서 내가 너를 지켜 줄게…

라루미: 그래! 계속 같이 있어요! 이렇게 작은아이를…아후토는 좀 까불긴 하지만 아주 아주 착한아이에요!

아시아: …반드시…어머니가 같이 있어 준다면 다시 건강해 질 거에요.

세레라: 여러분…고마워요…당신들은 현자를 찾고 있었지요…? 실은 제가 부상의 시(浮上の詩)를 지키는 자에요. 당신들에게는 시를 전해 받은 자격이 있다고 느꼈습니다…부상의 시를 전합니다. 륜, 아뮤렛을…



○부상의 시를 전해 주는 세레라

세레라는 륜에게 부상의 시를 전해 주고 아후토와 단 둘이 있게 해 달라고 한다. 륜일행은 부상의 시를 읊기 위해 물의 제단으로 가고…물의 제단에 도착한 일행은 아시아가 부상의 시를 읊어 아쿠아스 대륙을 다시 부상시킨다. 아쿠아스를 구한 일행은 버닝대륙(バーニング大陸)으로 향하려 하는데 카록이 잠시 아후토를 보러 가자고 해서 다시 피쿠심 마을의 영사관으로 간다.

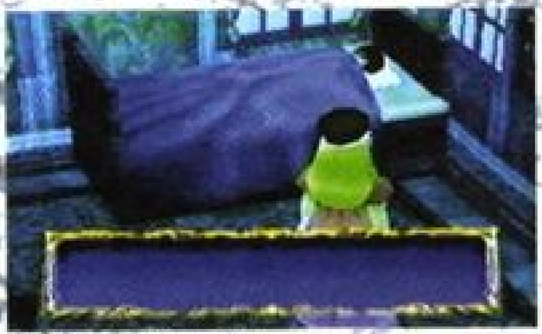

부상하는 아쿠아스

영사관에 도착한 륜일행은 세레라의 반성을 듣고 버닝으로 향하려 하는 도중 교회로와 달라는 부탁을 받아 교회로 간 후 버닝으로 향한다.


버닝으로!

그 외의 것들

뒤에 피쿠심의 마을에 돌아와 영사관으로 가면 아후토가 건강해져 있는 모습을 보고 죠와 하룻동안 놀아 준다. 그날 밤 세레라는 아후토가 물의 현자의 자손임을 말하며 자신의 죄를 뉘우치기 위해 아후토를 떠나게 된다. 그리고 다음날 아후토와 이야기하면 새로운 마법(ブリザード)을 얻게 된다.


아후토를 떠나가는 세레라

마을에 있는 교회 옆에 있는 여자와 이야기를 하면 자신의 남편 토맘(トマム)을 봤냐고 물어 보며 예전에 사교에 빠졌다는 이야기를 듣게 된다. 빙결회랑의 하계층(下階層)에 있는 청년에게 이야기를 하면 자신과 토맘이 같이 일을 했다고 하며 토맘은 북서쪽에서 있었다는 이야기를 듣는다. 동굴의 북서쪽에 벽을 조사하면 토맘의 결혼 반지를 발견하게 되고 다시 마을로 돌아가 토맘의 부인과 이야기하면 반지를 찾아 준 것에 대해 고맙다고 하며 아이템(ゴールドプレート)을 준다.



이곳에 결혼반지가…

사교가 망한 후 사교의 동굴의 집회장으로 가면 한 노인이 화신의 카드(火神のカード) 여섯 장을 모아 오라고 하고 집회장에서 쭉 내려가다 보면 옛날 무구를 가지고 있는 사람이 있다. 이자에게 무구를 얻으려면 금의 플레이트를 얻어 교환하여야 하는데, 은의 플레이트는 2장, 동의 플레이드는 4장이 금의 플레이트 한 장과 같은 가치를 지니고 있는 것이다. 아이템은 순서대로 얻을 수밖에 없다.


고대무구박물관

한 장 마법(スキャニング)
두 장 마법(ディフェンサ)
세 장 마법(ブラストサンダ)
네 장 방패(メビウスシールド)
다섯 장 갑옷(メビウスアーマ)
여섯 장 무기(アヴェンジャー)
일곱 장 무기(オメガブロウ)
열 장 정보

정 보

셉티토스에 의해 얻을 수 있는 「거신의 카드(巨神のカード)」는 수득 시에 돈을 배로 얻을 수 있는 효과가 있다. 역시 셉티토스에 의해 얻을 수 있는 「용신의 카드(龍神のカード)」는 마법사용시 MP를 반으로 줄일 수 있는 효과가 있다. 거신의 카드는 녹색 이상, 용신의 레인보우같은 높은 랭크가 아니고서는 출현하지 않는다. 셉티토스의 랭크 변동에 중요한 요소는 공격의 명중률, 적과의 레벨 차이, 커맨드기 공격이다. 랭크를 올리기 위해서는 강한 적에게 빠른 커맨드기로 쓰러뜨리는 것. 이것이 비결이다. 최후의 이 세계에 최강의 검, 「오니말(オニマル)」에 관한 전승을 알려주겠다. 그것은 단 한 번의 기회로, 봉인이 풀려진 장소, 효우(ヒョウ)의 눈이 주시하는 장소에 있다…

버닝대륙(バーニン大□)

플로우 챠트

게인츠의 관소(ゲインツの關所)
↓
플마을(プルの町)
↓
빔마을(ビムの町)
↓
게인츠의 관소(ゲインツの關所)
↓
용암동굴(溶岩洞窟)
↓
마그마부도(マグマ浮島)
↓
빔마을(ビムの町)
↓
지루아스의 지하실(ジルアスの地下室)
↓
기암성(寄岩城)
↓
옥좌의 문(玉座の門)
↓
지루아스의 지하실(ジルアスの地下室)
↓
빔마을(ビムの町)
↓
지루아스의 지하실(ジルアスの地下室)
↓
마도생명체(魔導生命)
↓
지루아스의 지하실(ジルアスの町)
↓
빔마을(ビムの町)
↓
게인츠의 관소(ゲインツの關所)
↓
빔마을(ビムの町)
↓
게인츠의 관소(ゲインツの關所)
↓
지루아스의 지하실(ジルアスの地下室)
↓
기암성(寄岩城)
↓
지루아스의 지하실(ジルアスの地下室)
↓
불의 정령의 제단(火の精靈の祭壇)
↓
에아림(エアリム)
↓
비공정 구데(飛空艇グデ)

게인츠의 관소(ゲインツの關所)

버닝대륙에 오게 된 류의 일행. 버닝에는 라루미의 먼 친척 마도학자 지루아스(ジルアス)가 살고 있다는 말을 라루미가 한다. 기므도는 벤겔을 개조시키기 위해 지루아스에게 갈 것이라고 하며 지루아스를 만나자고 한다. 관소로 가면 게인츠의 안내에 따라 행동을 하게 된다. 버닝대륙은 화산으로 된 섬으로 양쪽에 마을이 두 개가 있어 서로 균형을 맞춰서 살아간다고 한다. 균형이 맞지 않으면 산에서 흘러내리게 되므로 일행 모두가 한마을로는 갈 수 없다고 한다. 아시아와 라루미는 빔(ビム)마을로 류은 플(プル)마을로 향하기로 한 일행은 몸무게를 재고... 류은 몸무게가 좀 적기 때문에 돌5개정도를 들고 가야 한다고 해서 돌5개를 찾아서 다시 체중계로 올라간 후 일행은 각자의 마을로 들어간다. 마을에 들어간 아시아와 라루미는 사람들에게 현자에 대해 물어 보지만 아무도 모른다고 하고, 장로에게 가서 지루아스에 대해 물어보려고 장로의 집에 들어간다.



슬레이지?

병사: 함장...

부관: 잠깐! 난 이제 더 이상 함장이 아니야.

병사: 그건 알고 있지만... 아무래도 이번의 함장은 공적의 리더...

부관: 가인아드 요새본부에서 세뇌되어 제국의 충성을 맹세한 애기군.

병사: 정말 괜찮겠습니까? 믿을 수 없습니다!

부관: 그걸 시험해 보기 위해 공적과 마도학자 지루아스를 죽이라고 명령한 것 같다.

병사: 그렇다면 불의 대륙 버닝으로 향하는 겁니까!? 꽤 먼 항로일텐데...

부관: 아니다. 공적이 사용하는 초광속기류를 사용해서 몇 시간 후면 도착할 수 있을 것이다.

병사: 하이드로스톰? 이 기체로 초광속기류를 타는건 무리가...

부관: 해봐야지. 그래 봤자 공적이 사용하는 거다. 뭐 겉이 약간 벗겨질 뿐일 거다.

???: 너희들 뭐하고 있나! 항해 준비는 끝마쳤는가!? 조금 후면 하이드로스톰을 타게 된다! 만반의 준비를 갖춰라. 그리고 마도뇌격포(魔導雷擊砲)의 준비를 해 놔라.

병사: 뇌격포!? 도대체 무엇 때문에...?

???: 말하는 게 들리지 않나!? 저희들은 그저 순순히 나의 명령을 따르기만 하면 된다.

병사: 도대체 뇌격포를 무엇에 쓸 생각인가요?

부관: ...모르겠다. 녀석이 무슨 생각을 하는지...

구데에서는 라루미의 연락을 받고 버닝으로 향하지만 기므도는 이상한 기분을 느끼는데...



플 마을(プルの町)

플에 도착한 류와 카륵은 마을 사람들에게 현자에 관한 것을 묻지만 아무도 모르고... 한 아이가 사람을 찾는 거라면 집회장에 있는 노인에게 물어보라고하여 집회장으로 가고 다시 라루미와 아시아가 있는 빔의 마을로 무대가 바뀐다.

아시아: 죄송합니다. 물어 볼게 있습니다만...

촌장: 도대체 뭐냐? 빨리 말해줄텐가. 시간과 돈을 쓸데없이 낭비하는 건 싫어.

아시아: ...예. 이 대륙의 현자에 관해 뭔가 알고계십니까...?

촌장: ...웅? 현미차? 그건 매일 마시는데...?

아시아: 저... 현미차(けんこうちゃ)가 아니고 현자(けんじゃ) 인데요...

촌장: 검사(けんさ)라고!? 날 바보로 알고 온 거야!? 이 마을에 촌장으로 있한지 벌써 30년. 아직 쟁쟁해. 검사같은건 필요 없어.

아시아: 죄, 죄송합니다... 그런걸 말하려는 건 아닌데...

라루미: 됐어! 내가 물어 볼게! 할아버지! 지루아스는 지금 어디에 있죠! 학자 지. 루. 아. 스!!!

촌장: 지루아스라고! 음음음, 그래!

라루미: 알고계세요!? 어디에 있죠!?

촌장: 음... 난 지루아스가 아니야.

라루미: 아...! 정말 머리가 나쁘네!

아시아: 라, 라루미... 참아요. 참아... 저분은 노인이잖아요. 다시 잘 물어 보죠.

촌장: 뭐라고! 내가 늙은이라고!? 날 바보로 아는 거야!?

아시아: 죄송합니다.

라루미: ...더이상 물어 보아도 똑같은 대답일거야... 아, 머리가 아파...

아시아: 라루미 참아요... 촌장 이외의 사람들은 모른다고 했으니...

라루미: ...알고 있어! 그래서 여기에 왔잖아.

촌장: 도대체 뭐야? 빨리 말해. 시간과 돈을 쓸데없이 낭비하는 건 싫어.

라루미: 현. 자. 와. 지. 루. 아. 스를 알고 있냐고 묻고 있어요! 알아요!? 검사도, 현미차도 아닌 현. 자! 그리고 당신이 아닌 지. 루. 아. 스라는 사람을 알고 있냐고 말하는 거에요!

촌장: 근데... 자네들 뭐하러 왔지? 도대체 뭐야? 빨리 말해줄텐가. 시간과 돈을 쓸데없이 낭비하는 건 싫어.

라루미: 아... 또!



○화산을 공격하는 벤겔



슬레이지는 과연?

이때, 제국의 함대 벤겔이 버닝대륙에 나타나서 마도뇌격포로 화산의 봉우리를 공격한다. 기므도는 벤겔이 버닝에 바르게 온 것에 대해 이상하게 생각을 하고... 화산이 마도뇌격포의 공격으로 폭발 직전에 다다른 것을 보고 막아야겠다고 생각한다. 하지만 두마을을 다 구하는 건 무리였다. 결국 류이 있는 플마을에 구데를 착륙시켜 용암이 한쪽으로 기울어져 흘러내리게 할 계획을 세운다. 그리고 내열 장비로 구데를 보호할 것을 명령한다.

병사: ...함장!

슬레이지: ...뭐냐?

병사: 도대체 왜, 이런 무모한 짓을 한 것입니까!? 반도 안되는 출력으로 버닝대륙을 전멸시킬지도 모르는 위험하기 짝이 없는 일을...!

슬레이저: …난 길제파님의 명령을 충실히 실행한 것뿐이다. 지루아스와 공적데스벳트를 처치하라는 명령대로.

버닝: 하, 하지만 대륙을 없애 버리는 건 길제파님이 바라는 것이 아닌데…!

슬레이저: 후후… 수단과 방법을 가리지 않는 것이 내 주의다. 어디까지나 난 내 방식대로 임무를 수행한다. 후후. 누구의 간섭도 받지 않아…

병사: 뭐라고요! 지금의 일은 감사부(監査部)에 보고하겠습니다!

슬레이저: 후, 바보 같군. 마음대로 해라… 화산활동이 끝난 후 대륙최구부에 조사 부대를 파견해라. 각부원들에게 경계 태세를 취하라고 알려라!

병사: 네!



라루미가…

집회장에 도착한 륜은 노인에게 지루아스에 대해 물어 보고, 노인이 대답을 하려는 순간 화산 폭발이 일어난다. 데스베트의 일원들은 각마을에 도착을 하고, 질은 라루미에게 가서 기므도가 옆마을에 있다는 것을 알린다. 질의 이야기를 들은 라루미는 아시아를 부탁한다는 말을 남기고 촌장의 집을 뛰쳐나간다. 한편 기므도는 륜이 있는 마을에 도착을 하여 륜에게 밖에 있는 사람들을 집회장으로 데려가라고 한다(마을사람과 이야기 한 후 집회장으로 데려가면 된다. 하지만 한 번에 한사람만 데려갈 수 있다). 결국 데스뱃드의 활약으로 플마을은 위기에서 빠져나왔지만 용암을 막은 구대는 엔진 과열로 이륙이 불가능하게 되버리고 마을간의 이동은 자유로워진다. 마을을 구한 기므도는 지루아스를 찾으러 떠나고 라루미에게 가보라고 한다. 집회장에서 전에 이야기했던 노인과 이야기하면 마법(ヒートストーム)을 얻을 수 있고 예전에 도구점이 있던 곳에 있는 상자에서는 방어구(フレートアーマ)를 얻을 수 있으니 반드시 얻은 후 빔의 마을로 가자.

빔의 마을(ビムの町)

빔의 마을에 도착한 륜은 라루미와 아시아를 찾으러 촌장의 집에 가지만 아시아는 지진이 있었던 곳에 단검이 떨어져 있는 것을 발견했을 뿐 행방을 모르겠다고 하면 꼭 라루미를 찾아 달라고 부탁한다. 그리고 라루미의 단검(ホーリーナイフ. 이 검에는 새로운 기술 →.↓.←.공격 이 담겨 있다)을 얻게 된다. 마을을 나와 관소에서 게인츠와 대화를 하면 아마 라루미는 용암동굴(溶岩洞窟)로 떨어졌을 거라는 이야기를 듣고 륜은 용암동굴로 향한다.

용암동굴(溶岩洞窟)

슬레이저: 뭐라고. 그게 정말이냐!?

병사: 예! 틀림없이 파란 머리의 여자가 이 안에서 발견됐다고 들었습니다. 하지만 이 동굴 내에는 독가스가 퍼져 있어서… 들어간 자는 이런 상태로 되어서 더 이상 깊이 들어갈 수 없다고 생각되는데…

슬레이저: 설마. 너… 목숨이 아깝다는 거냐… 후. 그래 좋아… 너희들이 죽게 될 전장은 반드시 뒤에 온다… 쓸데없이 목숨을 버릴 건 없지. 너희들은 벤겔에서 대기하고 있어라…

병사: 예!

슬레이저: 후. 너희들은 원래 당연히 그래 줘야지… 나의 생각대로 움직여 준다면 그걸로 만족한다… 하지만 라루미가 이 안에 있다는 건… 조금 예상외인데… 그렇다면 녀석도 이곳에 온다는 건가… 후후후. 정말 좋은 기회다… 지루아스의 중화제를 가지고 오는거겠군…



슬레이저는 도대체???

라루미를 찾아 용암동굴로 오게 된 륜. 우선 지루아스를 만나 중화제를 얻어야 한다. 용암동굴의 서부에는 마법(サイレンス. 새로운기술 ←.↓.→.공격)과 동부에 있는 방패(マキュリ)를 반드시 얻도록 하자. 중화제를 얻은 후 마그마부도로 향하자.

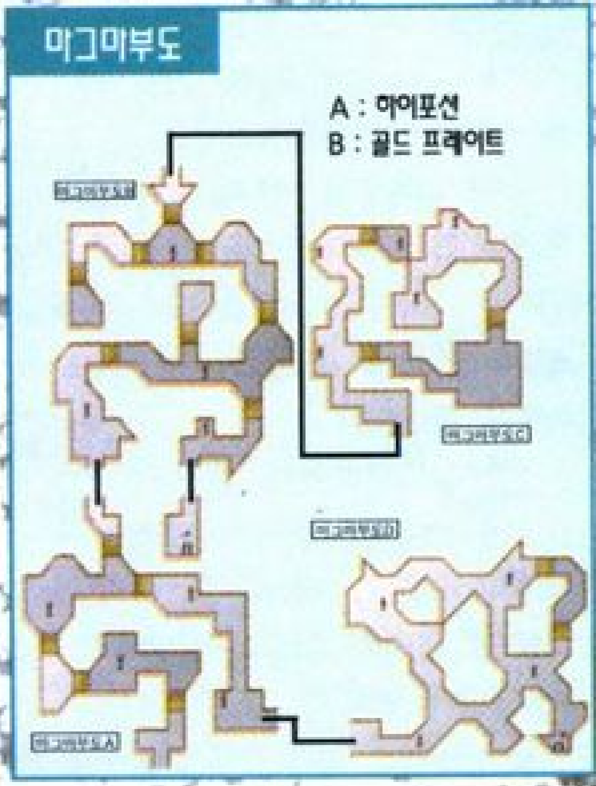


마그마부도(マグマ浮島)

마그마 부도는 간단한 던전이다. 우선 D로 향해서 아이템을 얻고 라루미를 구하자. 라루미에게 가면 슬레이저가 나타나고 륜을 공격하려 한다. 순간 마도결계가 륜을 구하고… 슬레이저는 다음에 만날 것을 약속하고 사라진다. 슬레이저가 가고 나면 지루아스가 나타나 라루미를 구하려는데 이미 라루미는 중화제를 마신 상태였다. 게다가 그 중화제는 지루아스가 만든 것이라고 하는데… 일행은 아직 라루미가 위험하기 때문에 빔마을로 간다.



슬레이저의의 도는?



빔 마을(ビルの町)

라루미를 구한 륜. 하지만 아직 라루미는 완쾌되지 않았기에 아시아가 간병을 한다. 질은 구대의 수리 차 지루아스에게 가고 륜 역시 지루아스가 부탁이 있다고 했기 때문에 지루아스의 연구소가 있는 게인츠의 관소로 간다(게인츠가 있는 곳에 뒷면의 책장을 조사).

지루아스의 지하실(ジルアスの地下室)

책장을 조사하여 연구실로 들어간 륜. 하지만 지루아스는 연구소에 없었다. 책상에 있는 지루아스의 일기를 읽어보면 마도생명체(魔導生命體)와 용해액에 대한 이야기와 기암성에 대한 이야기가 쓰여져있다. 지루아스가 기암성에 있을 거란 걸 알게 된 륜은 기암성으로 향한다. 륜은 기암성에대한 이미지가 없기 때문에 카록을 타고 기암성으로 향하는데, 도중 카록은 라루미와 아시아중 누가 더 좋으냐는 이상한 질문을 하고 륜은 얼버무리게 된다.

기암성(奇岩城)

지루아스를 찾으러 기암성에 도착한 륜과 카록. 기암성은 이상한 곳으로 처음 돌아다니기에는 굉장한 불편을 느낄 것이다. 하지만 금새 익숙해 지니 걱정 말자. 우선 옥좌의 통로1(玉座の通路1)까지 가서 레바를 센터에 기억한 후 옆에 레바가 없는 곳에 레버를 복원시켜 회전부옥에 상승기류를 만들자. 회전부옥에 있는 마법(ライトニン)은 꼭 잊지 말고 가자. 통로를 지나다닐 때는 적이 있는 밑이 아닌 기둥 위로 지나다니자. 계속 진행하여 옥좌의 문까지 다다르면 지루아스가 있는데…

지루아스: 크크크. 조금만 있으면 완전한 생명체가 완성된다…! 어리석은 인류에 대신해 마도생명체가 이 세계를 지배하는 것이다! 음…!? 어리석은 인류의 기운이!?

카록: 지루아스! 일기에 써 있긴 했지만 어째서 이런 부서진 성에 있는 거야?

지루아스: 크크… 어쨌든 내가 천재 마도학자 지루아스. 하지만 자네들 같은 저속한 놈들이 이름을 부르는 건… 크크… 오, 그래. 내 숭고한 연구를 위해 몸을 받치러 온 거구나. 크크크. 마침내

나의 연구가 세계에 알려지는 것인가… 자, 뼈에서 내장까지 전부 흐물흐물하게 녹여 주지! 크크 용해액안에 살덩이가 모두 녹아드는 모습이 눈앞에 보이는구나!

륜: …지, 지루아스…? 도대체 어떻게 된 거죠!?

지루아스: 크크크. 실험체가 될 놈뿐이나!

카륵: 변했어…!

지루아스: …음…? 진동음이 들린다. 나의 사랑스러운 헬겔취(ヘルゲルッチ)여, 기다리고 있어라. 곧바로 니가 좋아하는 로파(ローパ)를 대접해줄테니…

카륵: 뭔가… 지금의 지루아스는 다른 사람 같아… 어…? 약병(薬ビン)이 떨어져 있어!

륜: 용해액…? 지루아스의 연구일기에 써져 있었던 세포를 파괴하는 약인가…?

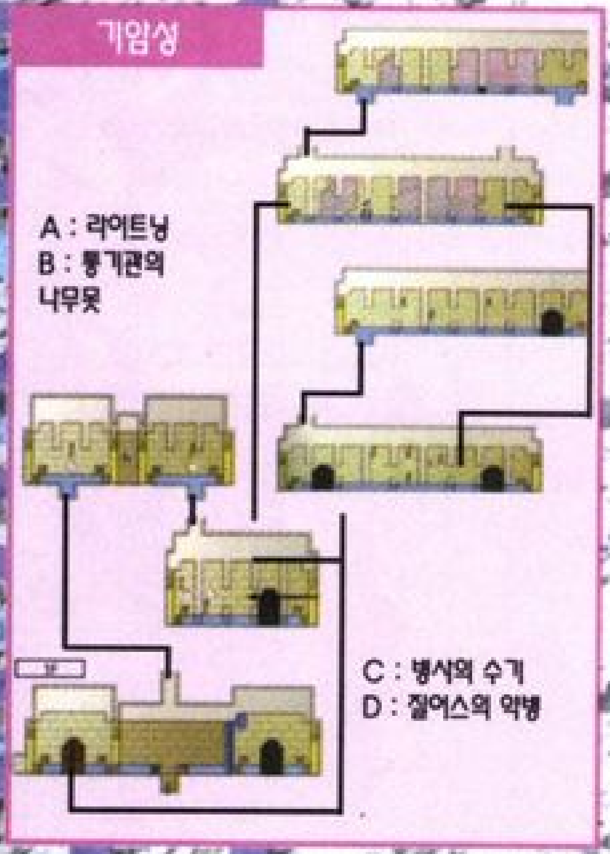
카륵: 「너희들을 녹인다」라고 이야기했지. 륜, 우선 넣어 둬!

지루아스를 따라가면 기암성이 나



지루아스???

오고 카륵은 방금 본 지루아스를 이상하게 생각하면 우선 마을로 돌아가 보자고 한다. 륜과 카륵은 곧장 지루아스의 연구실로 간다.



지루아스의 지하실(シルアスの地下室)

아시아: 륜!

륜: 아… 라루미…!

아시아: 륜, 어딜 갔다 오는 거죠? 라루미가 건강해져서 곧바로 여기에 온 건데…

라루미: 괜찮아. 뭐 별로 대단한 사람도 아닌데… 그런데 어째서 너의 일을 걱정하지 않은 거야!

륜: 여기에 처음 왔을 때는 지루아스가 없었어… 그래서 다른 곳을 찾으러… 그런데, 지금 방금 기암성에서 만났는데… 전혀 다른 사람이었어…

라루미: 흠, 그렇게 성실하게 둘러대도 믿겠지만… 지루아스라면 꼭 여기에 있었어. 봐 봐… 저기에!

륜: 어…지, 지루아스…? 어떻게 지루아스가 여기에…?

지루아스: 오, 륜! 자네 덕분에 라루미가 살아났어. 고맙군 그래.

륜: 아니에요… 지루아스의 중화제가 없었더라면 구할 수 없었어요. 게다가 제가 위험할 때에도 당신 덕분에. 지루아스가 없었더라면 구하지도 못했을 거에요. 근데… 지루아스… 알려주세요. 기암성에 있던 사람도… 용암동굴에서 라루미를 구해 줬던 것도 지루아스 당신이에요?

지루아스: 그래… 기암성의 있던 사람은 또 다른 나야… 그리고 용암동굴에 있던 사람은 바로 나야…

라루미: 뭐!? 도대체 무슨 말을!?

지루아스: 그건… 나의 나쁜 마음… 그리고 나의 자신이야… 난 마력이라고 하는 힘에 빠져버린거야… 그건 어느덧, 나의 내 안에서도 없애 버린 것이 되버린거야…

라루미: 에 무슨 말을 하시는 거예요…? 지루아스가 두명 있다니…? 뭐예요, 그런 농담 같은 말은…

지루아스: 믿지 못하는 것도 당연해… 하지만… 그건 사실이야…

라루미: 이건 꿈…?! 아, 난 꿈을 꾸고 있는 건가? 도대체 뭐야!?

아시아: 저도 잘 모르겠어요… 꼭 우리들이 꿈이라도 보고 있는 기분이에요. 라루미, 좀 쉬어요…

라루미: 그렇게 하지.

지루아스: 착한 아이… 라루미는 무엇인지 모르는군… 륜, 자네는 나의 연구일기를 읽었지? 그리고 기암성에서… 약병을 손에 넣었어.

륜: 어떻게… 약병을 손에 넣은 것을?

지루아스: 그것에 관해서는 뒤에 반드시 이야기하지… 우선은 그 약병을 줄 텐가? …용해액을 만들기 위해 필요한 거야. 용해액이란건 「녀석」을 없애기 위해 반드시 필요한 것… 그래, 자네를 여기에 부른 것도 그걸 위해서 였어…

지루아스에게 약병을 준다.

지루아스: 다음은 「유화제1산(硫化第1酸)」이란 것이 없으면 용해액을 만들 수 없어…

륜: 지루아스…? 어떻게 약병을 제가 가지고 온 것을 알고 있죠?

지루아스: 그건 자네가 기암성에서 만난 지루아스도 나 자신이기 때문이지. 그리고 나의 신체에 그 놈도 감상을 공유하고 있어서… 나 자신이 분리된 한쪽이어서…

륜: 도대체 무슨 말이죠…? 사람이 나뉜다… 라는 것이 정말 일어난 것입니까…?

지루아스: 인체의 분리는 정말로 일어난 것이다… 옛이야기에서도 잘 쓰여져있지 않느냐? 그건 단지 미신도 이야기만도 아닌 진실이야… 사람이란 건 악과 선을 같이 지니고 있어. 태어날 때부터 악과 선을 다 가지고 있지. 하지만 한쪽으로 치우치지는 않아. 사람은…그 균형이 맞추어져 있어. 마치 시소처럼.

륜: …만약… 시소가 균형을 잃게 되면 어떻게 되는 거죠?

지루아스: 파멸이야! 극단의 선과 악이 커지게 되면 선과 악을 한 개의 인체 안에 존재하지 못하게 돼. 그래… 한개의 인간이 되지 않고 개개의 정신이 움직임을 시작해 버리지… 완전한 악과 완전한 선이라고 하는 존재의 두 개로 분리되… 그것이 나야…

륜: 그렇다면 기암성에서 만난 건 악의 지루아스…?

지루아스: 그래… 너석의 덕분에 희생자가 속출하고 있어. 내가 여기에 숨어살고 있는 건 제국군의 추격으로부터 도망치기 위한 것이지만… 악한 그놈은 그, 나를 추격하는 제국군의 병사를 잡아 인체개조를 했어… 륜, 자네도 몇 마리 만났지? 괴물들을…

륜: …그렇군요… 역시 그랬었군요…

지루아스: …그래… 사람에게 삶을 빼앗는 건… 그런 말도 안되는 짓을… 그리고 지금은 궁극의 마도생명체를 완성시키려 하고 있어… 어떻게 해서든지 완성을 막지 않으면! …완성된다면 이 세계에는 누구도 살아남지 못해…

륜: 그 마도생명체의 완성을 막으려면 어떻게…?

지루아스: 우선은 세포를 녹여, 체내에 침입하지 않으면 안돼… 그 때문에 용해산(溶解酸)을 만드는 거야. 하지만 한가지 약품이 떨어졌어… 륜, 자네가 「유화제1산(硫化第1酸)」이란걸 가져다 줄 텐가?



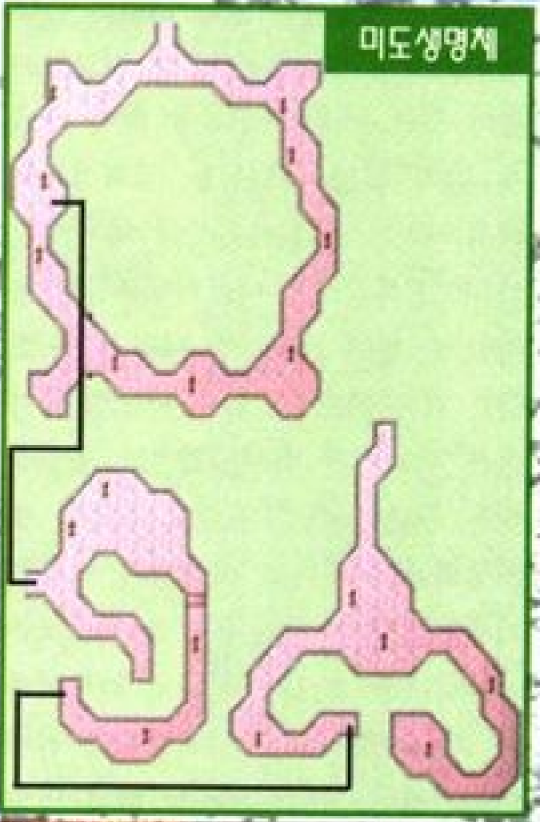
○완전한 선과 완전한 악…

유화제는 빔마을에 아이템을 파는 곳에서 살 수 있으니 사서 지루아스에게 가져다주자. 지루아스에게 유화제를 가져다주면 만드는데 시간이 걸리므로 마을에 가서 있으라는 말을 한다. 다시 빔마을로 돌아가 아시아와 라루미에게 말을 건 후 지루아스에게 가자. 지루아스는 용해제를 세포가 약한 곳에 이용하여 구멍을 통해 마도생명체를 없애라고 한다. 그럼 마도생명체를 없애러 다시 기암성으로!

기암성(寄岩城)

기암성에 도착한 륜은 전에 기암성에 왔을 때 보였던 곳으로 들어간다.

마도생명체 근육층, 호흡기층, 내장층(魔導生命體 筋肉層, 呼吸器層, 内臟層)





이곳에서 용해액을…

근육층에 들어간 륜. 세포조직이 약한 곳에 용해액을 쓰면 길이 열린다. 호흡기층과 내장층을 통해 마도생명체와 전투를 벌이는 륜. 하지만 마도생명체에는 마도결계가 쳐져있어 공격이 통하지 않는다. 그 순간 지루아스의 음성이 들려 오는데.

지루아스: 기다려, 륜…! 지금은 공격이 통하지 않아…! 없애려면 녀석의 근원을…

아시아: 지루아스씨…어떻게 된 거죠?

라루미: 지루아스, 어떻게 된 거죠? 도대체…뭐가…? 륜이 어떻게 됐어요?

지루아스: 지금 나의 악의 분신이 만들어 낸 괴물이 륜을 죽이려고 한다. 내가 상황을 보고 느끼고 있는데…

라루미: 뭐라고요? 어떻게 그걸 알죠?

지루아스: …말한 대로 녀석은 나의 분신이기 때문이야.

라루미: 설마, 륜이…죽는 건…

지루아스: …한없는 힘을 가진 괴물이야…그 이름은 마도생명체(魔導生命體)…

아시아: 마도생명체…?

지루아스: 마도의 힘으로 생성돼 활동하는 생명체야…내 연구의 커다란 성과…

라루미: …왜, 그런걸 만들었어요…!…어떻게 할 수 없어요!?

지루아스: 지금은 절대로 녀석을 죽일 수 없다…하지만 한가지 녀석을 죽일 방법이 존재해. 100%의 생명체를 만드는 건 아무리 나라해도 불가능해. 그래 녀석을 움직이는 자를 죽인다면 녀석은 힘을 잃게 되!…즉 선과 악이 분열된 나를 죽이는 거야!

아시아: 그, 그런…지루아스씨를…

지루아스: 이렇게 된 건 모두 내 책임이야…각각의 인격은 분리되었지만 육체의 운명을 공유한 것…한쪽이 죽는다면, 다른 한쪽도 죽게 되…륜이 돌아오지 않는다면 이 세계의 미래는 어두워져…!…자 이제 더 이상 시간이 없어…사사로운 정은 끊고…적이라 생각하고 찔러라!

아시아: 그런짓은 할 수 없어요…

라루미: …지루아스…알겠어요…아시아, 당신은 다가…지루아스와 단둘이서…

아시아: …라루미!…설마!?

라루미: 아시아, 당신, 자신의 사명을 잊었어? 이렇게 되면 모두가 죽게되는거야. 할 수 없어. 나의 운명이라면 받아들여야지.

아시아: …그런 일!! 안돼요, 안돼!

라루미: 아시아, 알아둬. 륜과 당신이 없으면 세계는 살아나지 못해.

아시아: …안되요! 뭔가, 뭔가 방법이 있을지도…!

지루아스: …또 한가지, 방법이 없는 건 아니야…그건 다에게 있어서 죽음보다 힘든 일…

라루미: …죽음보다 힘든 일…?

지루아스: 사람에 있어서 인격이 무너져 버리게 된다는 건 살아간다고 하는 게…하지만 나의 자존심을 버린다면 모두를 구하게 되는구나…할 수 없군…둘은 여기서 기다려라 걱정 마라 누구도 죽지 않아. 뒤는 륜차례야…

라루미: 지루아스…

륜을 구하기 위해 지루아스는 분리된 2개의 선과 악의 자신을 원래대로 되돌리며 자신의 연구가 허망함을 깨닫는다. 이제 마도생명체의 결계가 풀리고 륜은 마도생명체를 쓰러트릴 수 있게 된다. 마도생명체의 공격은 촉수를 땅으로 넣어 지면에서 공격하는 것과 촉수로 그냥 공격하는 것이 있는데 이것은 막고 적의 아메바 같은 것이 달라붙으면 스피드가 느려지지만 접근전을 하면 이길 수 있다. 적이 촉수를 땅에 넣어 방어막을 형성하면 멀리 떨어져 있다가 방어하는 촉수가 사라지면 접근해서 공격하자. 역시 방어가 기본이다.


결국 원래대로…

륜: …뭐지? 이런 곳에 편지가 떨어져 있네…

지루아스의 메모: 륜, 너의 승리를 믿고 이것을 써 놓는다…왜 그런 걸 만들었는지 설명을 하지 않을 수 없구나…몇 개의 발명, 연구를 해서 그 중에 무언가가 있다는 걸 느꼈다. 그건 인간은 반드시 죽게 되는 불완전한 것이라는 거다. 그래서 완전한 인체를 만들려고 수년을 들여 연구를 했다. 지금 생각한다면 그건 생물을 창조하는 건 신에게 거역하는 작업이였다. 생명체의 3호기가 만들어졌을 때, 나의 인격은 사라지기 시작했다…신을 목표로 목숨도 아무것도 생각하지 않은 사악한 정신과 삼라만상을 믿는 올바른 마음의 쟁탈…인체내부의 선과 악의 전쟁은 육체를 갉아먹었고 결국에는 정신이상을 가져왔다…그리고 인체가 분리된 건 시간이 흘러 두명의 감상을 완전히 공유할 수 있게 되었다…그 마도생명체가 그렇게까지 악하게 될 줄은…륜, 고맙다…이제 너가 본 대로다…그리고 이제 두 번 다시 너희들 앞에 모습을 보일 수가 없구나…아쉽게 생각하지 말아라…그리고 되는대로 나의 일은 빨리 잊도록 해라…최후의 대륙에 관계된 것은 가므도에게 모두 전해 놓았다. 라루미를 잘 부탁한다…너희들 덕분에 좋은걸 깨달았다…불완전하기 때문에 사람은 서로 돕는다는 걸…

카록: 두 번 다시 돌아오지 않는다…? 생명체가 갑자기 약해진 것과 무슨 관계가 있는 건가…? 륜, 지하실로 돌아가 보자!

륜과 카록은 지루아스의 지하실로 향한다.

지루아스의 지하실(ジルアスの 地下室)

지하실에 도착한 륜. 하지만 지루아스의 모습은 보이지 않고…륜은 아시아와 지루아스에 대한 이야기를 하고 도중에 라루미가 온다. 라루미 역시 지루아스를 찾으러 갔지만 지루아스는 이미 사라져 버린 것이다. 구데의 수리가 끝나려면 하루가 더 있어야 한다는 말을 듣고 셋은 밤을 지샌다. 다음날 기므도가 와서 구데의 수리가 끝났다는 걸 알리고, 륜은 현자에 관한 정보를 얻기 위해 빔마을로 간다.

빔마을(ビムの町)

우선 빔마을에서는 도구점 위에 있는 녹색 옷의 남자와 이야기를 한다. 그는 게인츠에게 가보라고 하고…

게인츠의 관소(ゲインツの關所)

륜은 현자에대해 게인츠에게 물어보지만 계속 무언가를 숨길 뿐이다. 다시 빔마을로 향하자.

빔마을(ビムの町)

게인츠에게서 아무 정보도 얻지 못한 륜. 현재 촌장의 집위에 있는 아이에게서 게인츠가 구데를 정비했다는 말을 전해 듣고 촌장에게 게인츠가 현자의 자손이라는 말을 듣는다. 다시 게인츠에게 가자.

게인츠의 관소(ゲインツの關所)

마을사람들에게 모든 정보를 얻은 륜은 다시 게인츠에게 모든 질문을 하고 끝내 게인츠는 진실을 밝힌다. 그는 제국의 추격 때문에 현자의 자손이었다는 것을 숨긴 것이었다. 게인츠는 자세한 것은 모르고 기암성에 있는 정령의 태좌(精霊の台座)로 가서 현자갈토(ガルト)의 사념을 찾으라고 한다. 륜은 기암성으로!



기암성으로 가보라는 게인츠

기암성(寄岩城)

게인츠의 말에 따라 기암성에 들어가는 륜에게 이상한 음성이 들리고, 륜은 예전에 결계가 쳐져 있던 곳(세이브포인트 우측)으로 향한다. 그곳에 도착해서 태좌를 조사하면 불의 현자 갈토의 이미지가 나타나서 불의 정령와 시(火の精霊の詩)를 알려준다. 이제 아시아를 만나러 지루아스의 지하실로 가자.

지루아스의 지하실(ジルアスの 地下室)

륜은 아시아에게 정령의 시를 전하고…갈토의 이야기로는 불의 제단은 정령의 시를 부를 자격이 있는 자가 관소의 앞에서 정령에게 부탁을 하면 데려다 준다고 하였기에 아시아는 관소의 앞에서 불의 제단으로 가…


부상한 비닝

아시아는 대륙을 부상시키고 륜의 앞에 기므도가 나타난다. 이제 남은 대륙은 가이나드뿐 하지만 가이나드는 제국의 요새이다. 기므도는 구데로 가자고 하지만 륜은 대륙을 부상시키려면 에아림이 필요하기 때문에 에아림으로 간다고 말한다. 하지만 기므도는 가이나드는 이제까지의 대륙과 다른 제국의 요새란 것을 말하고 에아림에 인식이 되지 않아 갈 수 없을 뿐만 아니라 에아림이 공격이라도 받게 되면 두 번 다시 대륙을 부상시킬 수 없기 때문에 구데로 가이나드까지 가자고 한다. 결국 륜도 수긍을 하고... 륜은 에아림에 한 번 가 보기라도 한 후에 구데로 가겠다고 한다. 륜은 에아림으로...

에아림(エアリム)

륜은 에아림에게 가이나드에 갈 수 있나고 물어 보지만 에아림은 강한 결계 때문에 가이나드를 인식하지 못한다고 한다. 륜은 이곳에서 에아림을 기다리게 한 후에 나중에 에아림을 부를 수 있나고도 물어 보지만 역시 먼거리에있는 륜을 인식하지 못할 가능성이 높다고 한다. 할 수 없이 륜은 구데를 따라오라고 에아림에게 명령을 하고 구데로 간다.

그 외의 것들

뒤에 빔의 마을에 와서 마을의 촌장과 이야기하면 회복 마법(マキシマヒール)을 얻을 수 있다.



구두식 음향이 옆에???

플로우 차트

제2함교(第2艦橋)
↓
제3함교(第3艦橋)
↓
함내통로부(艦内通路部)
↓
점검통로(点検通路)
↓
뇌격포제어실(雷撃砲制御室)
↓
제2함교(第2艦橋)
↓
제1함교(第1艦橋)
↓
함내통로부(艦内通路部)

비공정 구데(飛空挺グーデ)

라루미: 근데 어째서 버닝의 화산이 폭발한 거야...? 그 정도도 마을 사람들은 알지 못 하는데.

기므도: 벤겔이 갑자기 버닝상공에 나타나서... 그리고 뇌격포를 화산에 쐈어.

라루미: 그럼 기므도는 버닝상공을 향해 중에 검사를 게을리 한 거야!? 도대체 뭘 한 거야!

기므도: 몰랐었어... 설마 벤겔이 하이드로스톰을 이용할 줄은...

라루미: 뭐라고!? 벤겔이 하이드로스톰을 이용했다니... 뭔가 함내의 분위기가 변했다고 생각했는데... 나한테 뭘 숨기는 것 같아...

기므도: 게다가 나타다서 빠르게 공격을 하는 타이형...그건 틀림없이....

라루미: 서, 설마... 그, 그만해. 그럴 지 않을 거야...

기므도: 뭐가 있었는지는 몰라. 다만, 벤겔에 가보는 수밖에 없어...

라루미: 왜 가려는 거지... 가이나드에...?

기므도: 아. 우리들이 끝장내지 않는다면 세계를 구할 수 없어서야...

라루미: 지금도 좋잖아... 세계를 구하지 않는다 해도 모두 이 배에 쭉 가만히 있는다면... 오빠, 함장이 살아 있다면 언젠간 꼭 돌아와서...

기므도: 아니야, 라루미... 세계를 구하는 것이 진짜 목적이 아니야... 싸우는 것을 좋아할 뿐. 적이 강하면 강할수록 즐거워지는 거지... 후. 이번만은 죽을지 몰라도 도망치지 않아... 최고의 전장이 기다리고 있으니까...

라루미: ...알겠어. 기므도가 도망치는 게 마음에 들지 않는다면 나도 싸우겠어... 나도 데스벤트의 일원이니... 기분 전환이라도 하게 샤워라도 해야지.

기므도: 그래. 샤워실만큼 혼자 있을 수 있는 장소도 없으니... 이제 륜이 탈 테니 나도 함장실로 가겠어.

가이나드에 향하기 위해 구데에 탄 륜일행. 우선 조종실에 가서 이야기를 하면 기므도가 아시아에게 와서 이야기를 건다. 아시아는 기므도의 이마에 문장을 보면 무언가가 생각난다고 하는데.... 륜은 구데를 돌아다니며 사람들과 이야기를 한 후 아시아에게 가면 라루미가 나타나 가이나드에 거의 다 왔다고 하며 모두 조종실로 모이라고 한다. 가이나드가 가까워지고, 순간 벤겔이 나타나 구데를 공격한다. 기므도는 공격의 방법을 보고 함장의 방법을 느끼는데...



벤겔의 공격

기므도: 벤겔의 포격이 약해진 것 같아. 꽤 타격을 받았어. 질과 랜에게 피탄개소(被弾箇所)의 응급 처리를 시켜 놓았지만. 전격포를 정면으로 맞아서... 치, 화력이 떨어지는 구데로는 압도적으로 불리해... 이렇게 된다면 백병전을 하는 수밖에 없어.

라루미: 기므도... 이 훌륭한 솜씨 틀림없이 오빠가 지휘를 하고 있어...

아시아: 예?! 그 사람은 우리편이지 않습니까?

라루미: 그런 사람이지... 오빠의 목적은 제국과 싸우는 것이 아니야. 제국의 힘을 이용해서 세계를 변화시키는 것 뿐. 하지만 이대로 함장과 우리들이 싸운다 해도 끝장이 않나.

기므도: 라루미.... 미안하지만 우리들과 함께 행동하는걸 허락할 수 없다.

라루미: 뭐라고!?

기므도: 위험해... 그 대신 에아림에 후퇴한 후는 어떻게 해야하나.

라루미: 기므도... 그, 그럼...

기므도: ...어디까지나 별개의 행동을 하는 거야...거기에 함장의 본심을 알아내는 건 라루미만이...

라루미: 륜, 에아림으로 벤겔에 이동할 수 있지?

륜: 하지만, 라루미... 그건 위험해... 라루미 혼자만으로...

아시아: 저도 가겠어요. 함교에 길은 한번 들어갔던 적이 있어서 알고 있어요.

라루미: 뭐야!? 당신들은 세계를 구하는 목적이 있어...! 나를 벤겔에 데려다 주고 에아림에서 기다리는고 있어...

륜: 무슨 말을 하는 거야! 너희들이 없었다면 난 여기까지 오지도 못했을 거야... 가만히 가이나드를 보고 있는 건 할 수 없어...!

아시아: 저도... 모두, 동료이니까.

라루미: ...알겠어... 그 대신 아시아는 륜이 보고 있어. 난 혼자 행동할 테니.

륜: ...알겠어, 라루미.

기므도: ...너희들 무리한 짓은 하지마.

라루미: ...당신들도. 죽으면 안돼!

륜: 좋아. 에아림으로 가자.

이때 벤겔에서는 솔레이저가 통로를 폐쇄하고, 백병전의 준비를 갖추라고 명령한다. 륜일행은 에아림을 통해 아시아가 있었던 독방으로 향한다. 그리고 구데도 벤겔에 접근한다.

라루미: 아무도 없어... 크, 륜일이야! 역시 적의 함정... 빨리 가지 않으면!

륜: 라루미, 침착해! 우선 우리의 행동을 정하자. 아시아는 역시 이곳에서 기다리고 있어. 반드시 돌아올 테니. 라루미. 될 수 있는 대로 적을 끌어들여. 기므도의 호위를 부탁해.

라루미: 알겠어. 나중에 데르에서 합류해. 자 가자! ...둘다 무사해!

아시아: 라루미! 조심해요... ...륜. 내가 전에 보니까 적들은 닫힌 문을 열기 위해「ID카드(IDカード)」라는걸 사용했던 것 같아요... 도움이 됐나요?

카록: 역시, 아시아! 아주 좋아.

륜: 고마워, 아시아. 자, 가자.

아시아: 무사히 돌아와주세요.



뇌격포제어실에서...

벤겔에 도착한 륜, 우선 제2함교(第2艦橋)에가서 ID카드2(IDカード2)를 구한 후 제3함교로 가자, 제3함교에서 ID카드1(IDカード1)을 얻은 후 함내통로부(艦内通路部)를 통해 동력기관실(動力機関室)로 가서 양측에 컴퓨터에 ID카드를 이용하여 점검통로(点検通路)로 가는 문을 열자. 점검통로에서 LP를 늘리는 아이템은 꼭 얻고 함내통로부로 통하는 오른쪽 사다리로 올라가 새로운 갑옷도 얻고 가자. 뇌격포제어실 도착한 륜은 뇌격포의 동력을 반전시키고.... 전함 벤겔은 폭파 직전이 되게 된다. 솔레이저는 모든 병사들에게 퇴함을 명령하고 자신은 남겠다고 한다. 폭파가 시작되려고 하기 때문에 우선 아시아를 구하러 가야 한다. 아시아가 있는

방에 도착한 류. 하지만 아시아는 기므도와 같이 간다는 메모를 남겨 놓고, 순간 제1함교의 제어망이 풀어졌다는 방송이 나온다. 라루미가 그곳에 있을 거라는 생각이 든 류은 제1함교로 향한다. 제1함교에 류이 도착했을 때 부관과 병사는 슬레이저에게 공격을 하고 류도 전투를 하게 된다. 하지만 적이 죽었을 때는 이미 슬레이저가 사라진 후였다. 이제 류은 함내통로실을 통해 합류지점인 데크(デッキ)로 향한다. 함내통로부에 간 류은 라루미의 목소리를 듣게 되고...

라루미: 오빠... 겨우... 만났네... 어째서, 어째서 오빠가 제국 측에서 우리들과 싸우지 않으면 안되는거지? 모르겠어... 모르겠어... 부탁이야. 이제 그만해...!

슬레이저: 더 이상. 너의 얼굴을 보는 일은 없을 거라 생각했었어... 라루미... 난. 내가 할 수 있는 것. 이 파멸로 향하는 세계를 바꾸려고 했던 것이다... 이... 멸망하려는 세계의 흐름을... 바꾸려고... 제국을 속여 벤겔로 요새를 동행해서 멸망하게 된다면... 머지않아 인류는 멸망하는 것도. 암흑의 시간이 오는 것도. 대자연이 세계를 되살려 줄 거라고... 하지만 그건 잘못된 거였어. 멸망에서는 멸망만이 생기지 않아... 나도 몇 번이나 똑같은 일을... 운명에 거역해서 잘못된 발버둥을 친 것 뿐이 였어... 그래... 그 빨간머리의... 녀석은 뭔가 다른 사람이야. 그러나 그녀석이 그런...?

라루미: ...류...? 그가. 어떻게 했어...?

슬레이저: 풍인가... 이 세계의 흐름을 바꾸는 건 녀석일지도 몰라... 난 다시 뒤에서 일을 해주겠어...

라루미: 오빠! 어딜가는거야...!? 이제 더 이상 혼자 있기는 싫어!

슬레이저: 라루미. 너에게 뭔가 한 가지. 오빠다운 일을 해줘야지... 미안하다... 적어도 가이나드의 결계는 내 손으로 없앤다... 류에게 전해 줘라 이 멸망의 흐름을 끊어 인류를 구하라고...

라루미: 오빠, 기다려... 나를 두고 가지마...

슬레이저: 벤겔은 이제 곧 떨어진다... 모두 빨리 탈출해라... 기므도가 살아 있다면 말해줘라. 꼭 죽지 말라고... 잘 있거라, 라루미...

라루미: 오빠! 열어 줘! 제발!! 오빠...



슬레이저의 마지막...

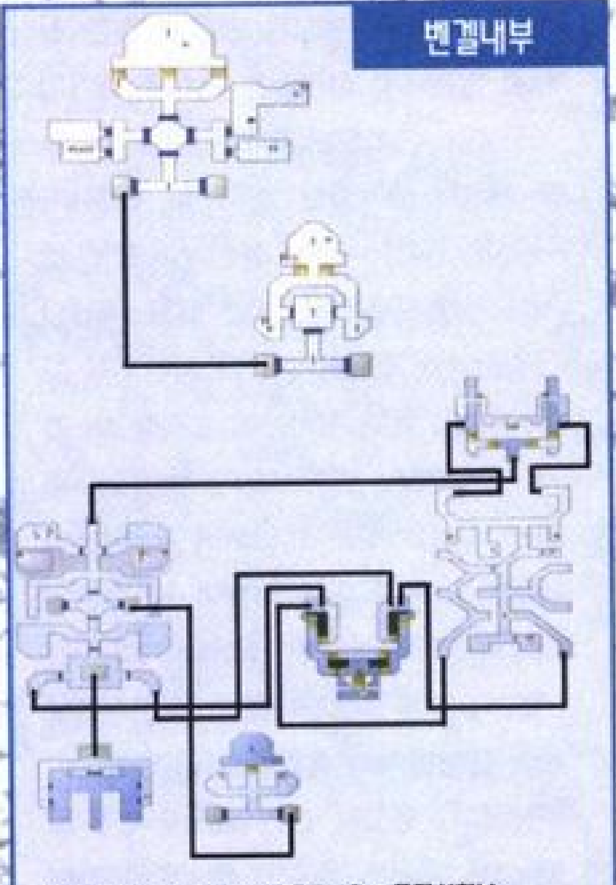
슬레이저는 벤겔을 폭파시켜 결계를 풀러 어딘가로 사라지고... 류, 라루미, 아시아 그리고 기므도는 모두 에아림으로 돌아간다. 슬레이저의 희생으로 가이나드의 결계는 풀리게 되고, 일행은 모두 가이나드로 향하기로 한다. 하지만 가이나드는 제국의 요새가 존재하고 있기 때문에 부상을 시킨다고 하여도 제국의 요새도 부상되기 때문에 무슨 수단을 쓰지 않으면 안된다는 이야기를 기므도가 한다. 결국 우선 제국의 손이 닿지 않는 겔타니아(ゲルタニア)라는 마을에 가서 제국의 약점이라도 알아보자는 라루미의 말에 따라 에아림으로 겔타니아로 향한다.



○슬레이저의 희생으로 결계가 풀린다



가이나드로!○



가이나드대륙(ガイナード大陸)

겔타니아 마을(ゲルタニア町)

일행이 도착한 겔타니아의 마을. 그곳은 공허한 마을로 일행은 제국의 손이 뻗치지 않는다는 것에 대해 이상함을 느끼고 라루미는 꼭 세계를 구해서 자신들을 위해 희생한 사람들에게 보답하겠다고 한다. 마을 안으로 들어가는 일행 그들에게 멀리서 누군가가 속삭이는 듯한 이상한 기운이 감돌고 카록이 류에게 아시아와 라루미와 기므도의 상태가 이상하다고 한다. 그리고 류과 카록을 제외한 일행은 모두를 무언가에 홀린 듯이 이상한 상태로 변해서 어디론가 달려간다. 류은 어째서 자신과 카록은 괜찮을까를 생각하고 카록이 자신은 정령수(精霊獣)이고 류은 셉터가 보호해 줘서 그런 것 같다는 말을 한다. 류은 이 상태라면 모든 것이 끝장나기 때문에 무슨 수를 써야겠다고 하며 우선 마을의 상태를 보자고 한다. 류은 마을 북쪽에 있는 정령의 신전으로 간다.



이상해진 일행들

카록: 아!? 왜, 왜 이런 곳에 루피스(ルフィス)님이...!? ㅇㅇㅇ

류: 카록! 어떻게 된거야!?

???: 놀랄 것은 없습니다... 저의 이름은 정령수 루피스. 지금은 사정이 있어 이 작은 자의 몸을 빌리지 않는다면 말을 할 수가 없습니다... 결계의 환혹(幻惑)을 받지 않은 자... 즉, 네개의 보주를 가진 자여. 당신이 오기를 기다렸습니다. 마도제국군의 손으로부터 이 정령계(精霊界)의 성지를 지키기 위해 땅의 현자레이젤(地の賢者レイゼル)의 이름으로 말하노니 대지의 정령의 힘을 빌어 이 겔타니아의 땅에 환혹의 결계가 만들어 진 것입니다. 침입자의 심리적 욕구를 환영으로 가득 채워 목적을 잃어버리게 하여 침략 행위를 방어하는 것... 의지가 강한 자도 죽게 됩니다.

류: 뭐라고!? 그럼 모두 어떻게 되는거야?

루피스: 환혹을 풀리지 않으면 결국 죽음을 맞이하게 됩니다.

류: ...그런! 부탁해! 이 결계를 풀어줘! 우리들은 침략자가 아니야!

루피스: 그렇게 해 드릴 수는 없습니다. 현자와의 규약을 쌍방의 동의 없이 깨버리는 것은 금지되어 있습니다. 게다가 현자 레이젤은 제국군에 의해 붙잡혀 버린 몸입니다...

류: 하지만 이대로는 대륙을 구하는 사명을 맺지못하고... 모두 죽게 돼...! 도대체 어떻게 하면 좋다고 이야기하는 거야...!?

루피스: 네 개의 보주를 지닌 숙명의 자가 이 땅에 있는 이상, 이 결계를 풀지 못하는 것은 아닙니다. 이 결계를 풀 수 있는 유일한 방법으로 정령계의 명령서인 옛날의 석판(いにしえの石板)에 바람, 불, 물, 땅, 이 4종족의 각각의 정령왕의 승인인(承認印)을 받아 정령계에 존재하는 모든 것을 복종하게 한다면 그 명령의 우위성(優位性)에 의해 규약의 무효화가 가능하게 됩니다... 하지만 거기에는 봉인된 각 대륙의 유적... 정령의 유적의 최심층(最深層)에 있는... 정령왕의 묘비인 태좌에서 승인을 받지 않으면 안됩니다... 그곳에 수만 가지의 엄한 시련을 견뎌 내지 않으면 않될 겁니다. 당신은 네 개의 정령의 유적의 시련을 견뎌낼 수 있습니까?

류: 알겠어. 내가 아니라면 누가 우리들 구해 주겠어...

루피스: 그럼 저기에 태좌앞에 서주십시요...

류: 이게, 옛날의 석판인가...

이제 류은 석판을 손에 넣고 각대륙의 유적을 돌아다녀야 한다. 루피스는 먼저 가이나드에 있는 땅의 유적을 가라고 하며 마법(トランスレート)을 얻으면 길이 열린다는 말을 한다. 그럼 류은 땅의 정령의 유적으로 에아림을 이용하여 이동한다. 이곳의 벽에 장식된 무기와 방패를 조사하면 새로운 무기(ツイフエッジ)와 방패(シャクチクシュ?)를 얻을 수 있고 루피스 앞에 있는 오른쪽 선반을 조사하면 지하실을 발견해 여러 가지 아이템을 얻을 수 있다.

땅의 정령의 유적(地の精靈の遺跡)

유적에 도착한 류. 우선 어머니의

탑 북측(塔の北側)에 가서 트랜슬레이트마법을 얻은 후 아버니지의 탑 지하4층으로 간다. 그곳에는 대좌가 있고 트랜슬레이트마법을 써서 그것을 읽으면 땅의 정령의 유적으로 갈 수 있게 된다. 땅의 정령의 유적은 아버지의 탑 지하 2층의 동측에 있으니 그곳으로 향하자. 또한 아버지의 탑 지하2층의 남측에는 무기가 있으니 꼭 얻자. 정령의 유적 지하 4층에 도착하면 정령왕의 부하가 있고 계속 가려면 지룡과 싸워야 한다고 한다. 여기서 지룡과 싸우겠다고 하고 지룡을 이기고 정령왕의 문에 가서 옛날의 석판을 사용하면 승인을 받을 수 있다.



떠오르는 아버지의 탑

정령왕의 부하: 인도된 자여, 대대로 내려져오는 우리들의 왕의 기억을 당신에게 전합니다.

정령의 왕: 우리들 정령은 무엇을 위해 대자연으로부터 삶을 받고 사라지는가. 인류는 무슨 까닭에 서로 다퉈서까지 욕망을 채우려 하는가. 마왕은 이 세계의 통치자인가, 아니면 파괴자인가. 인류는 자신들의 업으로 어머니의 대지를 잃고, 탁월했던 마도의 기술도, 금단의 정령의 비법도 대부분이 바다 속으로 사라졌다. 간신히 정령을 숭배하는 현자들의 힘으로 인류는 멸망을 막았지만 그건 우리들, 지수화풍(地水火風) 네종족 정령왕의 목숨과 바꾼 것이다. 이 세계의 종말의 운명을 함께 하는 것을 굽혀서까지도 대륙의 부상에 손을 빌려준 건, 인류가 정신을 차려 이 세계에 다시 부활의 시간이 올 것을 믿어서였다. 하지만 최후마왕의 계략에 의해 이 세계는 완전한 멸망을 막는 부활의 야망은 끊어져버렸다... 그건 옛날 전설의 마왕젤그(ゼルーグ)가 한 패권을 위한 침략이 아닌 인류의 욕망을 이용해 자연계의 질서를 파멸하려는 것이었다. 하지만 무슨 까닭에 최후마왕은 멸망의 세계를 만들어 내는 것을 바란 것인가. 나라도 사람도 아무것도 없어져 버린 세계를... 아니면 이 세계에 뭔가 다른 목적이 있는 것인가... 단지 한가지 말할 것은... 마도제국군에 최후마왕이 존재하는 한, 이 세계가 다시 살아나는 일은 없다...

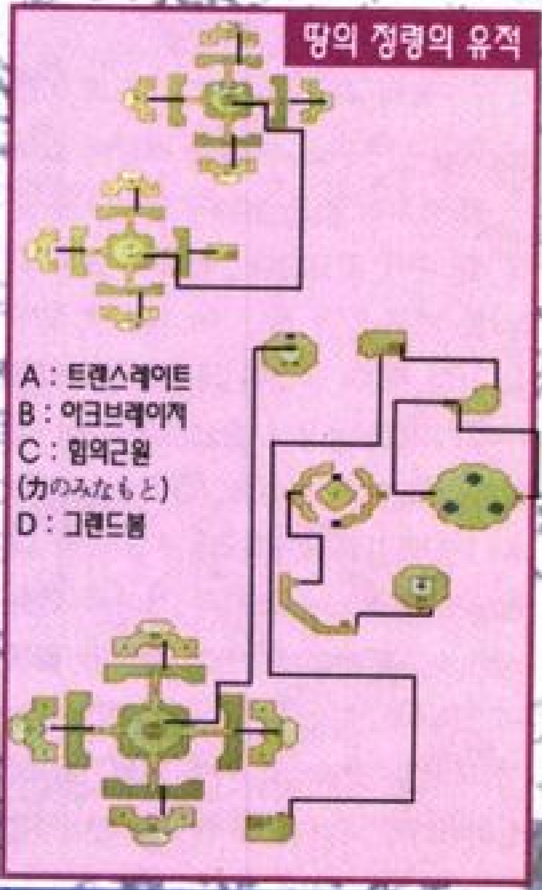


땅의 정령왕의 기억

이제 정령왕의 부하와 이야기하면 대화에서 새로운 힘이 느껴지고 조자하게 되면 궁극마법(グランドボム)이 생긴다. 그리고 탄생의 문(生誕の門)으로 가면 이상한 음성이 들려 온다.

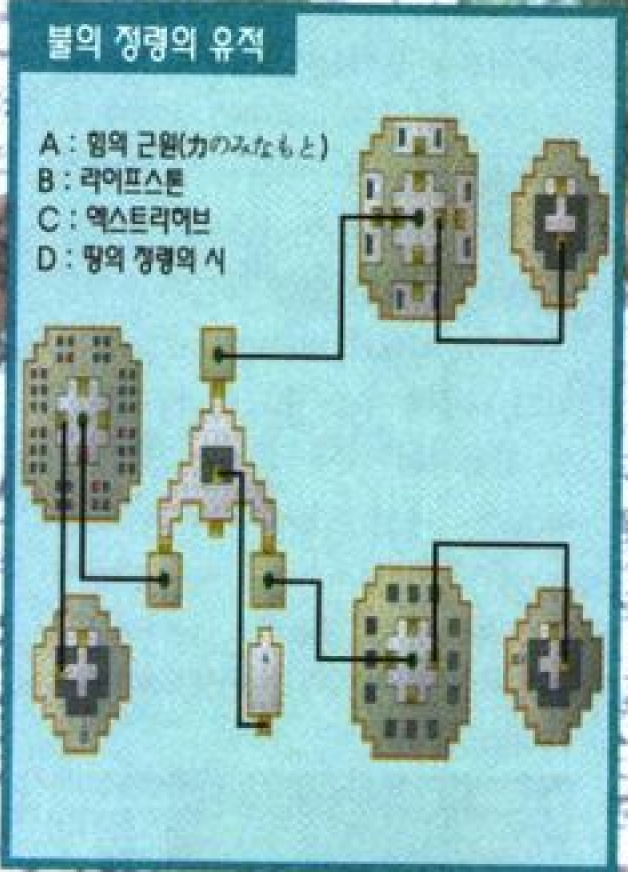
???: 이 곳은 에아림의 탄생의 장소. 각 대륙에 에너르기를 불어넣어서, 에아림은 항해 불능에 빠져 있다. 에아림의 주인이 아니고서는 이 곳에 묻힌 혼을 해방시켜 다시 힘을 불어 넣을 수 없다... 니가 그 마음을 가진지 어떤지, 주인의 자격이 있는지... 우리들, 이 곳에 묻혀 있는 혼이 너의 마음에 묻겠다... 3개의 기둥을 조사해라...

가장 위에 있는 기둥을 먼저 조사하고 다음에 왼쪽 기둥, 그리고 마지막으로 오른쪽 기둥을 조사하면 에아림에 영력이 다시 모여서 다시 항해할 수 있게 된다. 이제 나머지 세대륙의 정령의 유적으로 가서 승인을 받아 오면 된다(순서는 상관없다. 필자는 불, 물, 바람의 순서대로 승인을 받았다).



불의 정령의 유적(火の精霊の遺跡)

두 번째 승인 받으러 불의 정령의 유적에 도착한 후, 이곳의 4개의 마법진은 사방의 방과 연관이 있는데 우선 마법진에 들어가 적을 물리친 후 같은 색의 방에 들어간 후 다시 적을 죽이면 그 마법진은 사라지게 된다. 네 개의 마법진을 없애면 중앙에 위프존이 생겨 화룡과 싸우게 되고 2번째 승인을 받을 수 있게 된다. 또 새로운 방패(エアルバリア)도 얻게 된다.



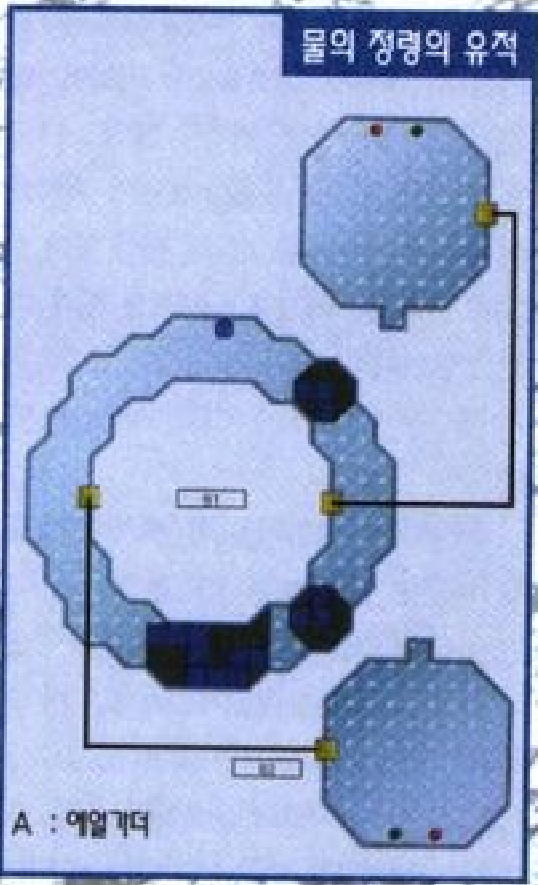
정령왕의 부하: 인도된 자여, 대대로 내려져오는 우리들의 왕의 기억을 당신에게 전합니다.

정령왕의 왕: 옛부터 세계를 정복하기 위해 후임으로, 잠깐 사이에 전세계를 침략해 수중에 넣은 후, 갑자기 이 세계에서 없어진 전설의 마왕젤그... 하지만 그때부터 젤그가 만든 새로운 질서로 인간계와 정령계는 역사를 새기기 시작했다... 젤그는 게다가 인류와 동일의 세계에 존재했던 정령군을 속성까지 나누어... 다른 시공에 봉인하여 모두 네 개의 정령세계를 만들어, 왕을 내세워 독립시키는 것으로 인류가 자연계의 힘을 정령을 통해 자기들이 조작할 수 없게 제한하였다... 그리고 이 세상에 존재하는 마법을 인류가 만들어 낸 마도의 기술과 자연의 힘이 만들어 낸 정령의 힘으로 나누어 다른 계통의 마법자들(魔法同士)를 합치는 것을 할 수 없게 하여 마법멸력의 축조와 열력균형이 이루어졌다. 젤그의 잔인했던 통제에 의해 그후 인류의 무익한 투쟁행위는 억눌려지고 세계는 안정되어 영원한 번영이 주어졌다. 하지만... 역시 인류는 두려운 종족이었다! 긴 수년을 지내고 마도의 힘은 지상의 모두 불살라 없앨 정도로 진화를 했다. 또, 정령계를 지배하여, 큰 자연의 힘을 재해해 손에 넣을 수 있는 기술을 획득할 정도에 이르렀다... 그리고 세계에 다시 마왕이 후임했다... 하지만 그건 젤그가 아니었다... 그런 이 세계를 멸망하기 위해 나타났다... 최후마왕이라 부르는 존재... 인류의 어리석은 행태로 세계를 파멸로 인도하는 비열하기 짝이없는 자... 그 정체와 진정한 목적은...

물의 정령의 유적(水の精霊の遺跡)

그럼 이제 물의 정령의 유적으로...

불의 정령의 유적에서 승인을 받은 후 물의 정령의 유적에 도착한 후, 이 유적의 시련은 그리 힘들지 않다. 우선 첫 번째 지하 1층에 도착했을 때는 석판을 읽은 후 60초동안 시계방향으로 필드를 한바퀴 돌면 된다. 두 번째로 이곳에 올 때는 석판을 읽은 후 반시계방향으로 필드를 돌아 석판을 다시 읽으면 수룡과의 전투를 가지게 되고, 3번째 승인을 받는다. 또, 새로운 갑옷(エアルガーダー)도 얻게 된다.



정령왕의 부하: 인도된 자여, 대대로 내려져오는 우리들의 왕의 기억을 당신에게 전합니다...

정령의 왕: 다시 사람도, 정령도, 같은 세계에 있어 천년에 잠들었었던 혼돈의 시대 최강의 마왕, 후임한 그의 이름을 젤그... 그는 두려운 마력을 조작하여 공중에 뜨운 궁전을 점령하고, 그의 휘하에 있는 마물의 군단으로 눈식간에 세계를 침략하여 무수한 나라를 공격하여 멸

망시켰다…최후에 남은 왕국에 있어서는 마왕군의 힘을 겁내는 자의 반란으로서 내부를 붕괴시켰다. 주변의 사람들은 왕족을 함정에 빠뜨려 처형시켜 새로운 왕 젤그를 맞아 공로자가 되려고 했다. 하지만 그 행위에 젤그는 노여워하여 그 왕국을 최대의 마법을 이용하여 일순간에 지상으로부터 소멸시켰다. 초토화된 왕국에 단 한사람이 살아 있었는데, 처형 직전이었던 왕녀 에루메사(王女エルメイサ)뿐…그것이 젤그의 의지 였는지, 왕녀가 마법을 올려 친 건지…진실을 아는 자는 단 한사람도 없다…

이제 바람의 정령의 유적으로…

바람의 정령의 유적(風の精靈の遺跡)

마지막 바람의 정령의 유적에 도착한 륜. 지하 1층에 가면 6개의 마법진과 석판이 있다. 석판에는 '여기에 다섯 개의 힌트가 있다. 녹음이 짙은 경치에 푸른 물이 가득 찰 때 땅은 붉게 물든다. 그리고 그 지면에 태양이 떠오른다.'고 써 있고 석판이 알려준 대로 녹→파→하→빨→노 색깔의 마법진을 순서대로 실행하면 풍룡과 전투를 하고 정령왕의 승인을 받게 된다. 또한 무기(エアルフォス)도 얻게 된다. 이제 가이나드로 향하자.

정령왕의 부하: 인도된 자여…대대로 물려 내려오는 우리들의 왕의 기억을 당신께 전합니다.

정령왕: 그 자…깊은 어둠을 감싸고 용신의 비바람과 거신의 번개를 쫓는 그 자가 갑자기 나타났다. 이름은 젤그. 자신을 이 세계의 지배자라고 선언했다. 사람들은 그를 마왕이라 불렀다. 얼음장같은 마음을 지니고 강력한 마력과 악한 마물의 군단을 거느리고 이 세계를 수중에 넣은 엄청난 침략을 시작했다. 저항하는 자는 죽여 버리고 나라는 대소를 불문하고 멸망했다. 젤그는 대항세력을 없애기 위해 인류를 탄생시킨 마법의 기를 모두 빼앗아 전승을 끊고 다시 인간 이외의 지성을 가진 종족을 네 개의 속성으로 나누어 힘을 분할하게 되는 차원에 봉인했…지만 우리들, 싸움을 싫어하는 정령의 종족에 의해 안전한 세계가 만들어졌다.

이후 정령계는 인간계와 밀접한 관계에 있었던 것도 직접적인 교류가 아닌 서로가 자연의 은혜를 받은 것으로 평화는 지속되었다. 적어도 그 무시무시한 전쟁이 일어나기 전까지는…

겔타니아마을(ゲルタニアの町)

보물 승인을 받아 겔타니아로 돌아온 륜은 석판을 제자리에 올려놓고 루피스에게 결계를 풀어 달라고 한다. 하지만 루피스는 한가지 조건이 더 있다며 자신이 부활해야 결계를 풀 수 있다고 한다. 부활을 위해서는 정령수의 힘이 필요하다며 카록의 생명을 이용해야 한다고 한다. 이제 카록의 정신은 루피스와 같이 공유하게 되고 일행은 모두 제정신으로 돌아오게 된다. 결계가 풀어진 이상 제국군의 손이 다다를 것을 걱정하는 루피스는 빨리 일행과 같이 결전의 준비를 하여 이곳으로 다시 오라는 말을 한다. 륜은 일행을 찾으러 마을로 간다. 마을에 나온 륜은 라루미를 만나고 라루미는 카록이 사라졌다는 말을 듣고 혼자있게 해달라고 한다. 이제 아시아에게 가자. 아시아는 륜을 못 알아본다. 륜은 밖으로 나오면 기므도가 기다리고 있다.

지므도: 륜.

륜: 기므도, 괜찮아!? 모두 환상의 결계 때문에 환상을 보았었어!

기므도: 그랬었군…하지만 결계가 풀리지 않는 게 좋았을지도 모르겠어…륜, 난 이제 너와 같이 행동하지 않겠다.

륜: 에!?…어, 어째서…!?

라루미: 뭐라고!?

기므도: 그건 진실을 확인할 때까지 밝힐 수 없다. 그리고 그걸 알게 될 때는, 륜, 너와 싸우고 있을지도 몰라.

라루미: 뭐라고! 제 정신이야!?

기므도: 제정신이야. 차라리 미쳐버리는 게 낳을지도 몰라. 라루미는 아무 관계없어. 그럼 이만.

륜: 가, 기므도 기다려! 무슨 말이야?

라루미: 가만히 내버려둬. 어쨌든 기므도의 변덕이야. 그런 거에 신경 쓰지 마. 근데 아시아는 괜찮아? 이 안이지?

라루미는 아시아가 이상한 것을 보고 현실을 한탄한다며 어디론가 가버린다. 륜은 라루미가 있는 정령의 신전으로 가고 라루미를 위로해 준다. 라루미는 아시아에게 가보라고 하고 륜은 아시아에게 다시 간다.

아시아: 당신은 도대체 누구? 여기는 어디죠? 왕국은 어떻게 되었죠!? 저를 돌려보내 주세요! 부탁이에요.

륜: 아시아…어째서, 이렇게…

병사: 사, 살려줘! 이, 이 누구를 벗겨 줘! 그렇지 않으면 난, 난 또 제국에 끌려가게 돼!

륜: 뭐지 당신은!?

병사: 이제 싫어! 제국군의 잔인한 명령에 복종하는 건!

???: 후후후 이미 결계가 풀린 것 같군요. 이걸로 반역자의 처형이 가능하게 된 것!

륜: 누, 누구냐!? 설마, 제국의?

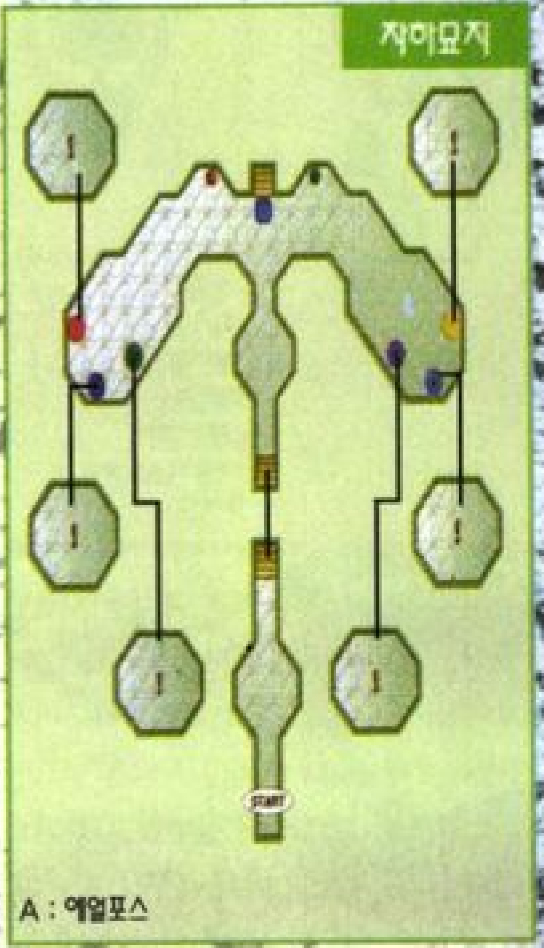
???: 너희들의 목숨은 나의 손안에 있는 것도 당연…후후…기껏해봤자 짧은 목숨을 즐기는 것도 좋아…어차피 죽음은 가까이 와 있다. 공포에 떨든 최후를 보게 해주지…아무래도 거기 있는 그 여자는 먼 옛날의 꿈속에 있었던 것 같군요. 그렇다면 정신을 차리게 해 주죠. 옛날의 위대했던 마왕 젤그의 마법으로!

아시아: 젤그!? 안되요…!꺄아아아악!! 안되요! 가, 가까이 오지 마세요…!

아시아는 계속 이상한 소리만 하게 되고 륜은 루피스에게 간다. 루피스는 옛날에 이 마을은 묘지였다는 것을 알려주고 에아림을 통해 영원한 부상에네르기를 불어넣어야 한다는 것을 알려준다. 그리고 땅의 현자의 지남을 얻으러 이 마을의 지하에 있는 묘지로 가라고 한다. 지하묘지는 마을에 중앙에 있는 기둥을 조사하면 생긴다.

지하묘지(地下墓地)

지하묘지에 들어오게 된 륜, 그 앞에 한 소녀가 나타난다. 소녀를 따라가면 우선 일반인의 묘지에 들어가게 된다. 일반인의 묘지에서는 6개의 묘를 읽어야 하는데 6개의 위치는 계속 바뀌기 때문에 자신의 묘지를 읽어서 찾아내야 한다. 6개의 메시지를 모두 읽으면 동쪽에 한 노파가 생기고 그 노파와 이야기하면 지하로 내려가는 문이 생긴다. 그곳에서 아이템을 얻은 후 전사·승려의 묘지로 향하자. 이곳에는 4개의 메시지를 읽어야 하는데 4개의 메시지는 각 4개 방향의 중앙의 묘에 적혀 있다. 모두 읽으면 아까와 마찬가지로 지하로 통하는 길이 생기고 아이템을 얻은 후 북쪽에 있는 왕·귀족의 묘지로 향하자. 왕·귀족의 묘지에는 8개의 관이 있다. 이 관들을 모두 조사하면 지하로 길이 생기고 또 아이템을 얻고 나오자. 묘지에서 나오면 소녀가 기다리고 있고 자신의 엄마를 찾아 달라고 한다. 지겹겠지만 다시 한번씩 모든 묘지에 가서 여자들과 이야기를 하고 나오면 소녀가 자신의 엄마를 찾았냐고 물어 본다. 소녀의 엄마는 일반인의 묘지에 있는 노파다. 이 노파에게 소녀를 데려다 주면 중앙의 결계가 쳐져 있던 곳으로 들어갈 수 있게 되고 땅의 현자의 기억을 보게 된다. 땅의 현자는 대륙을 안전하게 부상시키기 위해서는 제국의 요새의 중앙을 파괴시키는 동시에 부상의 시를 읊어야 한다고 말한다. 륜은 우선 마을로 돌아가야겠다고 느끼고 마을로 돌아온다.



겔타니아 마을(ゲルタニアの町)

묘지를 나와 마을로 돌아온 륜은 아시아에게 향하고 아시아가 있는 곳에는 라루미도 있었다. 아시아는 이미 제정신으로 돌아온 상태고 륜은 자신이 요새를 파괴시키러 떠나겠다고 하며 라루미와 아시아를 놔두고 제국의 요새로 향한다.

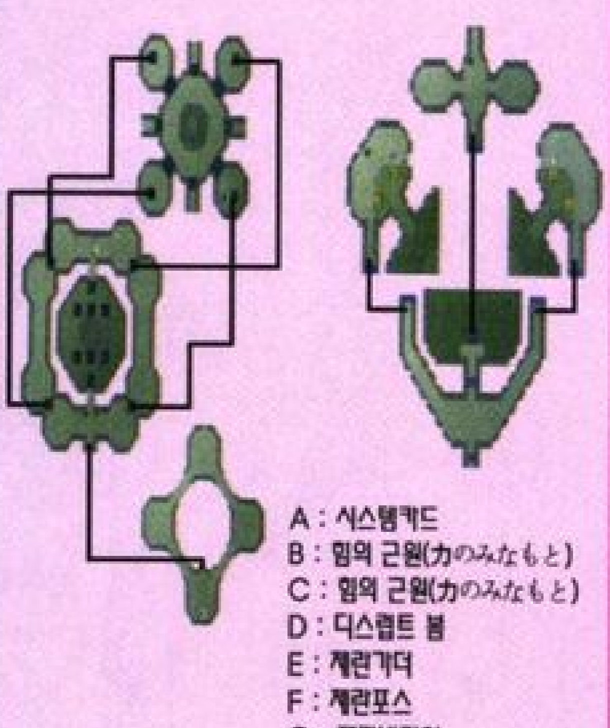


제국요새(帝國要塞)

제국의 요새에 도착한 륜. A블록 동

쪽에 가면 젤이 쓰러져 있고 자신은 벤젤에 쓰러져 있을 때 슬레이저가 구급정으로 탈출했고 자신이 눈을 떴을 때는 슬레이저가 보이지 않았다고 한다. 젤은 제국의 지도자 길제파에 대한 것을 알려 주고 그곳까지 가려면 시스템카드와 암호가 필요하다는 것을 알려고 준다.

제국요새



이제 북쪽으로 가서 적을 죽이면 시스템카드를 얻게 된다. 시스템카드를 앞에 보이는 컴퓨터에 넣고 진행한다. 이제 B블록에서 4명의 현자의 기억을 얻으면 자연적으로 요새의 중심부로 이동되게 된다. 우선 존X로 가서 존Y의 길을 열고 존Y로 가서 키카드와 패스워드를 얻는다.

패스워드를 얻고 중앙으로 오면 기므도와 라루미가 와 있고 기므도는 이제 정신을 차렸다는 말을 한다. 륜과 기므도는 라루미를 남겨 두고 중심부로 침투하지만 안전 시스템이 발동되고 전원이 꺼진다. 그 순간 기므도는 륜에게 라루미를 엘리베이터로 보내고 오라는데, 륜은 라루미를 보낸 후 다시 기므도에게 온다. 기므도는 인체에 전류가 흐른다는 말을 지루아스에게 들었다며 륜을 중심부로 보내겠다고 하며 자신의 몸을 희생하여 전원을 복귀시킨다.

이제 길제파와의 전투가 기다리고 있다. 길제파의 공략법은 우선 달리기로 달려가 길제파의 방어를 푼 다음 공격하고 다시 맨 끝으로 가고 또 달려가서 공격. 이런 패턴으로 하면 깰 수 있을 것이다.

겔타니아 마을(ゲルタニアの町)

현자들의 도움으로 마을에 돌아오게 된 륜. 루파스는 륜에게 마지막으로 에아림을 극점으로 침수시켜 달라는 부탁을 한다. 에아림은 기능을 잃어 극점에 이동하기 위해서는 륜의 조종이 필요했다. 륜은 아시아와 라루미에게 마지막을 고하고 겔타니아를 빠져나온다. 륜의 모습이 보이지 않는 것에 대해 섭섭함을 느낀 라루미와 아시아는 루파스에게 가 륜의 사명을 듣게 된다. 슬픔에 빠진 둘의 귀에 카득의 음성이 들린다. 루파스가 잠들고 대신 카득의 의식이 나타나게 된 것이다. 카득의 말을 들은 아시아와 라루미는 륜을 쫓아간다.


갑자기 어둠에서…

이때 륜은 극점에 도착해 에아림을 침수시키는 단계에 다다르게 된다. 셉터가 에아림을 부활시키고 에아림은 륜을 구해서 그를 아시아와 라루미에게 보낸다. 이제 에아림은 극적으로 사라진다. 하지만 갑자기 일행의 눈앞에 어둠이 펼쳐지고 하늘에 뭉은 빛 속으로 빨려 들어가게 된다.

마왕궁(魔王宮)

륜은 이상한 곳에 도착하게 되고 앞으로 나갈 때마다 음성이 들려 온다.


마음의 성장

륜: 바로스…?그 목소리는 바로스죠?

바로스: 륜. 많이 성장했구나. 아마, 너도 수없는 시련으로 옛날보다 마음이 많이 성장했겠지만… 이제부터 상상을 초월할 위기에 직면하게 될 것이다… 하지만, 륜. 너라면… 지금의 너라면 반드시 견뎌 낼 것이다. 믿는다. 나의 아들아…

륜: 세레라…?

세레라: …륜… 당신의 지금까지의 활약. 정말로 대단했어요. 당신 덕분에 많은 사람들이 구제받아. 다시 희망을 갖게… 저도 제국군에게 조종됐었던 최면 상태로부터 정신을 차리게 될 수 있었던 것이에요. 그리고 당신은 결국 이 세계를 조종하는 악마의 손길을 파괴시켰어요… 종종 되는 멸망의 세계. 거칠어지는 사람들의 마음. 영원히 구해질 수 없는 혼들… 이 세계에 운명을 결정지을 파멸의 요인을 모두 없앤 지금. 거짓된 세계는 붕괴됐어요… 하늘도 바다도 대륙만이 아닌 사람들의 모습도… 그리고 모든 혼의 타락을 꾀한 마의 실체가 드러나게 됐어요… 륜, 부탁해요. 이제 더 이상 뒤로 돌아갈 수 없어요. 어때요. 지금까지의 진실을 꼭 밝혀 내어. 우리들에게 밝은 미래를 주세요.

륜: 이 목소리는 지루아스?

지루아스: 륜. 이 세계를 구하기 위해 지금까지 잘해 주었다… 우리는 전세에 마왕에 의해 무참히 살해되어 이 거짓된 세계에 다시 태어나게 된 자들… 우리는 여기에서 멸망의 시간을 몇 번이나 보아, 혼이 절망에 지배된 마계에 떨어지게 되었다. 그것을, 륜… 네가 희망을 찾아 구해 주었다. 덕분에 환영의 세계는 사라졌다. 해서, 진실의 세계는 소멸되지 않고 부활하려 하고 있는 것이다. 하지만 그 전에 절대로 견뎌 내지 않으면 안돼는 시련이 있다… 그건 매우 잔혹한… 이해하기 힘든 것… 그래… 성자라 해도 절망과 악에 마음이 미쳐버린대해도 감당하기 힘든 것이지만… 자네라면… 이 세계에서 수많은 고난을 이겨 낸 륜이라면 반드시 견뎌 내어 세계의 부활을 실현시킬 수 있을 거다… 기대하고 있어…

륜: 기므도…?

기므도: 륜, 넌 과거에 내가 어떤 사람이었는지 정말로 모르는가?… 날 전세에 너와 싸웠었어. 결과는… 아니 생각하고 싶지 않아… 왜 니가 이렇게 됐는지… 그리고 이제 어떻게 해야 하는지… 이제부터 알게 될 진실을 네가 어떻게 받아들여 대처하게 될지… 우리들은 단지 지켜볼 뿐이다… 중앙에 도착한 륜은 아시아와 라루미를 만난다. 아시아와 륜은 왠지 낯설지 않은 곳이라고 말을 하고 륜의 등에 나타난 문장으로 보고 아시아는 잠시 이상해진다. 이때 갑자기 문이 열리고 일행은 모두 안으로 들어간다. 그곳에 나타난 자는 바로 최후 마왕. 최후 마왕은 자신이 만들어 낸 마지막 세계에 모든 것들이 계획대로 진행됐지만 대륙을 구한 륜 때문에 이 세계의 모든 구성물들과 사람들의 혼이 이곳에 오게 된 것이라고 설명한다. 이 세계를 창조한 것은 모두 셉터에 의한 것이고, 셉터는 지닌 자는 마계로부터 선택받은 자이고 이 세계가 소멸될 때 셉터에 의해 복원된 것이 륜. 바로 륜의 전생은 젤그라는 이야기를 듣고 젤그라는 말을 들은 아시아는 괴로워한다. 아시아의 전생은 바로 왕녀 에르메시였던 것이다. 슬레이저는 인간의 세계에서 혼의 셉터를 빼앗아서 최후 마왕을 처치하려는 생각을 가졌다는 말을 하며 최후마왕을 공격해 최후마왕의 셉터와 자신의 몸은 연결시킨다. 그리고 자신을 죽여 최후마왕의 셉터를 부수라고 한다. 륜은 결국 슬레이저를 죽여 최후마왕의 셉터를 부수고 슬레이저의 혼까지 없애 버리지만 최후마왕의 혼은 사라지지 않는다. 마왕은 라루미와 아시아의 혼을 가져가고… 륜의 앞에는 이제 마지막 전투만이 기다리고 있을 뿐이다.


최후 마왕의 등장

우선 세이브를 하고 전진하자. 모두 4마리의 적이 기다리고 있다. 우선 4마리를 모두 죽인 후 다시 세이브하는 곳으로 돌아와서 세이브를 한 후 다시 전진하자. 갑자기 륜에게 젤그의 목소리가 들려 오고 모든 것을 해결하려면 자신이 사랑하는 사람의 혼을 셉터포스에 불어넣어 같이 파괴시키지 않으면 안된다는 말을 한다. 하지만 혼을 불어넣어 같이 파괴된 혼은 슬레이저와 마찬가지로 다시는 태어날 수 없는 것인데… 결국 륜은 아시아와 라루미 중 한 사람을 선택(선택에 따라 엔딩이 변화한다)하고 마지막 보스와 결전을 치르러 간다. 보스는 생각보다 힘들지 않다. 보스의 에너지가 적어지면 빨간 수정을 발사해 륜을 움직이지 못하게 하고 에너지를 흡수하는데 이 공격만 조심하면 쉽게 이길 수 있을 것이다…

소프트발매리스트

'97년 12월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가격
PS	12/ 4	스페이스 어드벤처 코브라 더 사이코건 1	SCE	2,000엔
PS	12/ 4	스페이스 어드벤처 코브라 더 사이코건 2	SCE	2,000엔
PS	12/ 4	사이드 바이 사이드 스페셜	타이토	5,800엔
PS	12/ 4	멜티랜서	이마디오	6,800엔
PS	12/ 4	슈퍼 어드벤처 록맨	캡콤	5,800엔
PS	12/ 4	킹 오브 프로듀서	GMF	6,800엔
PS	★12/ 4	아이드 코어 프로젝트 판타스미	프롬	4,800엔
PS	12/11	사이드 와인더2	어스텍	5,800엔
PS	12/11	J리그 실황 위닝일레븐3	코나미	5,800엔
PS	12/11	마리아	액세라	6,800엔
PS	12/11	트루 러브스토리 -리멤버 마이 하트-	아스키	3,800엔
PS	12/11	포토 제닉	선소프트	5,800엔
PS	12/11	투희전승 -엔젤 아이즈-	테크모	5,800엔
PS	12/18	사이버 에그 배틀 챔피언	반다이	6,800엔
PS	★12/18	크래쉬 밴디쿠트2	SCE	미 정
PS	12/18	하이퍼 올림픽 인 나가노	코나미	5,800엔
PS	12/18	전차로 GO!	타이토	5,800엔
PS	12/18	학교를 만들자!	빅터소프트	5,800엔
PS	★12/18	프론트미션 얼터너티브	스퀘어	5,800엔
PS	12/18	봄버맨 월드	허드슨	5,800엔
PS	12/21	와쿠와쿠 더비	KSS	5,800엔
PS	12/23	도테랑전철7	허드슨	5,800엔
PS	★12/23	초코보의 이상한 던전	스퀘어	미 정
PS	12/23	필사 빠칭코 스테이션2	선소프트	4,900엔
PS	12/25	사무라이 스피리츠 아마쿠사강림 스페셜	SNK	5,800엔
PS	12/25	청궁홍연대 황무출격	데이터이스트	5,800엔
PS	12/25	아루남의 날개	라이트 스탭	6,800엔
PS	12/25	두근두근 메모리얼	코나미	2,800엔
PS	12/상순	세로판즈	나인 라이버스	4,800엔
PS	12/중순	기동전사Z건담	반다이	7,800엔
PS	12/하순	노엘 라네쥬	파이오니아LDC	6,800엔
PS	12/하순	노엘 라네쥬 한정판	파이오니아LDC	8,800엔
PS	12/예정	변덕쟁이 마이 베이비	액세라	5,800엔
PS	12/예정	타워 드림2	액세라	5,800엔
PS	12/예정	스노 브레이크	아트라스	5,800엔
PS	12/예정	모토 레이서	EAV	5,800엔
PS	12/예정	로스트 월드	EAV	5,800엔
PS	12/예정	록맨 대쉬	캡콤	5,800엔
PS	12/예정	유랑의 검심	SCE	미 정
PS	12/예정	투희전승	테크모	5,800엔
PS	12/예정	로맥스	토미	4,800엔
PS	12/예정	사이버 에그 배틀 챔피온	반다이	6,800엔
PS	12/예정	크리티컬 블로우	반프레스토	5,800엔
PS	12/예정	리얼 로봇 파이널 어택	반프레스토	6,800엔
PS	12/예정	눈(NOON)	마이크로 캐빈	4,800엔
PS	12/예정	클릭! 파워파워 아일랜드	미디어 퀘스트	5,800엔
PS	12/예정	용기전승	KSS	5,800엔
SS	★12/ 4	소닉R	세가	5,800엔
SS	12/ 4	유노	엘프	7,800엔
SS	12/ 4	슈퍼 어드벤처 록맨	캡콤	5,800엔
SS	12/ 4	실황 파워풀 프로야구'97	코나미	5,800엔
SS	12/ 4	코튼2	석세스	5,800엔
SS	12/ 4	경정2	일본물산	6,800엔
SS	12/ 4	선굴활용대전 카오스시드	네버랜드 컴퍼니	6,800엔
SS	12/ 4	사바키	마이크로 캐빈	5,800엔
SS	12/ 4	은하아가씨전설 유나3	허드슨	미 정
SS	12/ 4	버철 경정2	일본물산	6,800엔
SS	12/11	마리의 아뜨리에	이마디오	5,800엔
SS	12/11	프린세스 크라운	아트라스	5,800엔
SS	★12/11	샤이닝 포스Ⅲ 시나리오1(가칭)	세가	4,800엔
SS	12/11	마리아군이 태어난 이유	아크세라	6,800엔
SS	12/11	알카나 스트라이크스	타카라	6,800엔
SS	12/11	새턴 봄버맨 파이트	허드슨	5,800엔
SS	12/11	테트리스 S(새턴 콜렉션)	비피에스	2,800엔
SS	12/11	에너미 제로(새턴 콜렉션)	와프	2,800엔
SS	12/18	팅클스타 스프라이트	ADK	5,800엔
SS	12/18	수호전	고에이	7,800엔
SS	12/18	울트라맨 도감2	강담사	6,800엔
SS	12/18	피렌드 시가	TGL	6,800엔
SS	★12/18	그랜디아	게임아츠	7,800엔
SS	12/18	유니버설 너츠	레이 업	5,800엔
SS	12/18	닌펜마루군	에닉스	6,800엔
SS	12/18	R?MJ 더 미스테리 호스피탈	반다이	6,800엔

이달의 구입 추천작 BEST 5

PS





SS





N64



同 : 국내 동시 발매 게임
N : 새롭게 발매 리스트에 올라온 게임
★ : 챔프 기대작 표시
게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

	발매일	게임명	회사명	가격
SS	12/18	반사로 스파크	직	5,800엔
SS	12/25	위저드 하모니2	아크시스템	5,800엔
SS	12/25	리얼바우트 아랑전설 스페셜	SNK	5,800엔
SS	12/25	실황 J리그 불꽃의 스트라이커	코나미	5,800엔
SS	12/25	방과후 연애 클럽	선소프트	6,300엔
SS	12/28	프로야구팀도 만들자	세가	5,800엔
SS	12/예정	프린세스 퀘스트	인클리멘트P	5,800엔
SS	12/예정	청궁홍연대 밸류팩	EAV	2,800엔
SS	12/예정	간브레이즈S	키즈	6,800엔
SS	12/예정	테난토워즈	키즈	5,800엔
SS	12/예정	구극 타이거Ⅱ 플러스	나그자트	5,800엔
SS	12/예정	눈(NOON)	마이크로 캐빈	4,800엔
SS	12/예정	클릭! 파워파워 아일랜드	미디어 퀘스트	5,800엔
SS	12/예정	악마전서 제2집	아트라스	미 정
SS	12/예정	GT24	잘레코	미 정
SS	12/예정	스치파이 어드벤처	잘레코	6,800엔
SS	12/예정	알카나 스트라이크	타카라	미 정
SS	12/예정	장리듬	알트론	5,800엔
N64	12/ 5	톱 기어 랠리	켐코	6,980엔
N64	12/ 5	듀얼 히어로즈	허드슨	6,980엔
N64	12/12	스노보키즈	아트라스	6,800엔
N64	12/12	카멜레온 트위스트	일본 시스템	6,980엔
N64	12/12	요시스토리	닌텐도	6,800엔
N64	12/18	헥센	게임뱅크	7,800엔
N64	12/18	하이퍼 올림픽 인 나가노64	코나미	6,800엔
N64	12/18	비룡의 권 트윈	컬쳐 브레인	6,980엔
N64	12/19	버철 프로 레슬링64	어스텍	6,800엔
N64	12/19	에어로게지	아스키	7,900엔
N64	12/19	위차난차의 불꽃 챌린저	허드슨	5,980엔
N64	12/중순	64에서 발견 타마고치!	반다이	6,800엔
N64	12/예정	스페이스 다이너마이트	빅동해	미 정
N64	★12/예정	젤다의 전설64	닌텐도	미 정

발매돌이 한마디 : 12월이 대목은 대목인가 보군!
「그랜디아」와 「크래쉬 밴디쿠트2」, 「샤이닝 포스Ⅲ」, 「젤다의 전설64」.
들어봤던 대작은 다 모여 있군!

SOFT LIST SOFT LIST

SOFT LIST

'98년 1월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가격
PS	1/ 1	슈퍼 라이벌 스타디움	아크에스	5,800엔
PS	1/ 1	마이크로 머신	남코	5,800엔
PS	1/15	엑셀라 기우스	이미지니어	6,800엔
PS	★1/22	툼 레이더2	빅터	5,800엔
PS	1/22	신장의 야망	고에이	5,800엔
PS	1/29	제노 기어스	스퀘어	미 정
PS	1/29	스펙트랄 타워2	아이디어 팩토리	5,800엔
PS	1/하순	넥타리스	허드슨	미 정
PS	1/예정	초로큐 잭트 레인보윙즈	타카라	5,800엔
PS	1/예정	졸업M	E3 스탭	미 정
PS	★1/예정	바이오 하자드2	캡콤	미 정
PS	1/예정	로스트 칠드런	게임뱅크	5,800엔
PS	1/예정	코로쨩의 대모험	토미	5,800엔
PS	1/예정	중장기병 발켄2	메사이어	미 정
PS	1/예정	오버 블러드2	리버힐 소프트	미 정
PS	1/예정	수라의 문	강담사	5,800엔
PS	1/예정	어니셜 D	강담사	5,800엔
PS	1/예정	자. 미지 골프	줌-X	5,800엔
PS	1/예정	사테라이TV	일본소프트웨어	5,800엔
SS	1/15	김전일 소년의 사건부	허드슨	5,800엔
SS	1/22	거리(街)	춘소프트	5,800엔
SS	★1/22	센티멘탈 그래피티 초회 한정판	NEC	7,500엔
SS	1/22	솔로 크라이시스	퀸테트	미 정
SS	★1/29	아젤 -판저 드래군RPG-	세가	6,800엔
SS	1/29	대항해시대 외전	고에이	6,800엔
SS	1/29	UNO DX	미디어퀘스트	4,800엔
SS	1/예정	포토 제닉	선소프트	6,800엔
SS	1/예정	졸업앨범	소학관	3,800엔
SS	1/예정	SD 건담 G센츄리	반다이	6,800엔
SS	1/예정	던전 마스터 넥서스	빅터	6,800엔
SS	1/예정	마법소녀 프리티사미	NEC	6,800엔
N64	1/ 4	신일본프로레스 투혼염도	허드슨	6,980엔
N64	1/29	NBA 인더 존 '98	코나미	미 정

발매돌이 한마디 : 「바이오 하자드2」와 「툼 레이더2」. PS의 2 시리즈에 SS의 「아젤 -판저 드래군RPG-」와 「센티멘탈 그래피티」의 대결!!

'98년 2월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가격
PS	2/ 5	엑시레기우스	이미지니어	6,800엔
PS	2/ 5	유니버설 너즈	레이업	5,800엔
PS	2/ 5	제독의 결단 3	고에이	9,800엔
PS	2/ 5	R-타입	아이렘소프트	미 정
PS	2/12	테넌트 워즈	키즈	5,800엔
PS	N2/26	위저드리 릴가민사가	소린트 소프트웨어	5,800엔
PS	2/예정	도키도키 포야치오	킹레코드	5,800엔
PS	2/예정	격돌!!스카베틀	아이맥스	5,800엔
PS	2/예정	저맛진 도시락을 2번3번	폴리그램	4,800엔
PS	2/예정	에그	EMI	5,800엔
PS	2/예정	동경23구 제복 워즈	맵 재팬	5,800엔
PS	2/예정	프로젝트 V6	제네랄 엔터테인먼트	5,800엔
SS	2/12	테넌트 워즈	키즈	5,800엔
SS	2/예정	투어 파티	타카라	5,800엔
SS	2/예정	통곡 그리고...	데이터 이스트	미 정
SS	2/예정	기동전사건담 -기렌의 야망-	반다이	미 정
N64	2/예정	라스트 레지온UX	허드슨	미 정

발매돌이 한마디 : 아직은 특별한 대작이 보이지 않는 가운데 「기동전사건담-기렌의 야망-」이 혼자서 돋보이는구나.

발매미정 소프트

	게임명	회사명	가격
PS	만나고 싶어서	코나미	미 정
PS	미즈매테 나이트	코나미	미 정
PS	데드 오어 얼라이브	테크모	미 정
PS	저지 데빌	코나미	미 정
PS	곰 가지가지	팩자드	5,800엔
PS	더 킹 오브 파이터즈'97	SNK	미 정
PS	초마신영웅전 와툴 어나더 스텝	반프레스토	5,800엔
PS	배틀 얼라이언스	반프레스토	5,800엔
PS	열기구 게임	아트딩크	5,700엔
PS	브리간다인	E3스텝	5,800엔
PS	이이나	이미지니어	미 정
PS	신체험 3D 액션	코나미	미 정
PS	★패러사이트 이브	스퀘어	미 정
PS	소우카이기	스퀘어	미 정
PS	제노 기어스	스퀘어	미 정
PS	아크 더 레드 몬스터 게임	SCE	미 정
PS	로보트론X	소프트뱅크	3,800엔
PS	장갑기병 보톰즈 외전	타카라	미 정
PS	트루러브 스토리2	아스키	미 정
PS	★드래곤 퀘스트7	에닉스	미 정
PS	화성이야기	아스키	미 정
PS	트윈비RPG	코나미	미 정
PS	메탈기어 솔리드	코나미	미 정
PS	리얼 로보트 전선	반프레스토	6,800엔
PS	테일즈 오브 데스티니	남코	미 정
PS	레이맨2	UBI 소프트	미 정
PS	노엘2	파이오니어LDC	미 정
PS	디어 프렌드	비주얼 아츠	5,800엔
PS	호뭉	반프레스토	미 정
PS	환상수호전2	코나미	미 정
PS	던전 앤 드래곤즈	캡콤	미 정
PS	★두근두근 메모리얼2	코나미	미 정
PS	두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 VOL.2	코나미	미 정
PS	바람의 크로노아	남코	미 정
PS	★철권3	남코	미 정
PS	아스트로 노카	에닉스	미 정
PS	버스트 어 무브	에닉스	미 정
PS	에그 오브 스틸	에닉스	미 정
PS	스타오션 더 세컨드 스토리	에닉스	미 정
SS	N 더 하우스 오브 데드	세가	미 정
SS	버닝 레인저	세가	5,800엔
SS	더 킹 오브 파이터즈'97	SNK	미 정
SS	★슈퍼 로봇대전F -완결편-	반프레스토	미 정
SS	졸업S	NEC 인터채널	6,800엔
SS	졸업3	소학관	미 정
SS	프로 야구팀도 만들자!	세가	미 정
SS	프렌즈-청춘의 빛-	NEC 인터채널	미 정
SS	I MISS YOU	컴파일	1,980엔
SS	프라이멀 레이지	소프트뱅크	3,800엔
SS	메이저 포 세가 새턴 -게이블 접속 타입-	덕간서점	미 정
SS	메이저 포 세가 새턴 -스탠드 어론 타입-	덕간서점	미 정
SS	영웅지원	마이크로캐빈	6,800엔
SS	두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 VOL.2	코나미	미 정
SS	레이어 섹션2	미디어퀘스트	미 정
SS	디스크 스테이션 새턴	컴파일	1,980엔
SS	마도이야기	컴파일	5,800엔
SS	이미지 파이터&엑스 멀티플라이	엑싱	4,800엔
SS	에드워드 랜디	엑싱	4,800엔
SS	마블 슈퍼 히어로즈 VS 스트리트 파이터	캡콤	미 정
SS	올스타 베이스볼	어클레임 저팬	미 정
SS	킬링타임	어클레임 저팬	미 정
SS	택틱스 포뮬러 원	세가	미 정
SS	갤러티 기어	아크시스템웍스	5,800엔
SS	모델탤런트 프로덕션	다이키	미 정
SS	위저드 하모니2	아크시스템	4,900엔
SS	가디안 포스	석세스	미 정
SS	바로크	스팅	미 정
SS	X2	캡콤	미 정
SS	오프로드	소프트뱅크	3,800엔
SS	크레이지 이반	소프트뱅크	5,800엔
SS	소닉 더 파이터즈	세가	미 정
SS	레퀴엠	세가	미 정
SS	★버철 파이터3	세가	미 정
SS	드래곤 나이트4	NEC	미 정
SS	드래곤 나이트	엘프	미 정
SS	환상수호전	코나미	미 정
SS	나이스 샷	어클레임 저팬	5,800엔
SS	에어 커맨더	반프레스토	5,800엔
SS	루나 이터널 블루	게임아츠	미 정
SS	김전일 소년의 사건수첩	허드슨	미 정
SS	악마성 드라큘라X	코나미	미 정
SS	하트 오브 다크니스	세가	미 정
SS	★바이오 하자드2	캡콤	미 정
SS	레이맨2	UBI소프트	미 정
SS	★건 그리폰2	게임아츠	미 정
SS	와쿠와쿠 뿌요뿌요 던전	컴파일	미 정
SS	뱀파이어 세이버	캡콤	미 정
SS	월드 사커 RPG	에닉스	미 정
SS	★사쿠라 대전2	세가	미 정
N64	슈퍼 로봇 스피리츠	반프레스토	미 정
N64	캐버리 배틀3000	일본 시스템 서플라이	9,800엔
N64	미션 임파서블	팩 인 소프트	미 정
N64	초시공요새 마크로스 어나더 디멘션	토미	9,800엔
N64	마법성기 엘테일	이미지니어	9,980엔
N64	리즌	이미지니어	미 정
N64	3D 격투	이미지니어	미 정
N64	심시티64	이미지니어	미 정
N64	듀얼 히어로즈	허드슨	미 정
N64	보디 하베스터	닌텐도	9,800엔
N64	커비의 에어라이드	닌텐도	9,800엔
N64	바기부기	닌텐도	9,800엔
N64	클라이머	닌텐도	9,800엔
N64	골프	닌텐도	9,800엔
N64	F-ZERO 64	닌텐도	9,800엔
N64	요시 아일랜드64	닌텐도	9,800엔
N64	테트리스 파이어	닌텐도	9,800엔
N64	Cu-On-Pa	T&E소프트	미 정
N64	김전일 소년의 사건부	허드슨	미 정
N64	봄버맨64	허드슨	미 정
N64	실황 골프 토너먼트 '97	코나미	미 정
N64	휴먼 그랑프리	휴먼	미 정
N64	★젤다의 전설64 (64DD 전용)	닌텐도	미 정
N64	마더3	닌텐도	미 정
N64	에어로 게이지	아스키	미 정
N64	마리오 페인트64 (64DD 전용)	닌텐도	미 정
N64	포켓 몬스터64 (64DD 전용)	닌텐도	미 정
N64	슈퍼 마리오RPG64 (64DD 전용)	닌텐도	미 정
N64	울트라 동키콩 (64DD 전용)	닌텐도	미 정



파워클럽

우리 고3 형 · 누나들의 수능시험도 끝나고 이제는 본격적인 겨울로 들어가나 봅니다. 그러고 보니 12월에는 즐거운 행사(?)가 많군요. 즐거운 크리스마스에다가 방학까지… 무엇보다 한해를 잘 마무리한다는 생각을 가지고 알찬 내년 설계를 해야겠네요. 게이머들의 크리스마스 선물은 뭘까? 산타 할아버지가 플스, 새턴 하나 툭 던져 놓고 가면 좋겠지요? 아니면 PC 게임 대작으로만 왕창 한 보따리 준다면 좋겠는데… 라는 생각을 가진 유저가 많을 겁니다. 12월이니 만큼 대작도 많이 쏟아집니다. 스타크래프트나 삼국지 6, 삼국지 천명, 제다이나이트, 툼레이더 2, 퀘이크 2, 판타랏사, 포가튼사가, 프린세스메이커, 하드볼 6, 피파98등등 엄청나네요. 과연 여러분은 어떤 선택을 할지가 궁금하네요.
이번 달도 변함없이 지난달 보다 1.5배 가까운 엽서가 도착을 했습니다. 파워클럽의 저력을 확인할 수 있었는데요. 계속 많은 응원 부탁드립니다.

To 게임파워

- 게임파워의 페이지가 너무 적다. 따라서 가급적 게임의 소개보다는 공략 쪽으로 페이지를 많이 할애하는 것이 나을 것이다.
- 전체적으로 페이지가 적다 보니 공략 페이지도 적고 다른 PC전문지나 본지의 공략에 비해 너무 비교가 된다.
- 지면 때문인지는 몰라도 게임 공략이 1개밖에 없다는 것이 아쉽다. 한 개 정도는 더 공략해야 하지 않을까?
- 파워클럽의 지면이 너무 적습니다. 늘려 주세요.
- 너무 페이지가 줄어들어서 화가 난다.
- 조금만 더 분량이 많으면 안될까요? 조금만 더….
- 페이지는 이 정도가 적당하다. 이 선을 유지해라.
- 게임파워를 완전히 없애든지 아니면 페이지를 늘려 달라
- 지면은 줄어들었지만 정말 '알맹이' 만 있네요.
- 페이지 압축에 노력한 흔적이 보인다.
- 게임기 유저라 그렇게 관심은 없지만 페이지를 좀 더 늘렸으면 한다.
- 비디오 게임잡지에 PC정보가 있는 것은 좋지만 이것 때문에 비디오 게임 공략이 밀리는 것 같은 느낌이다.
- 페이지가 많이 줄었다. 더 줄여야 한다.
- 에반겔리온과 같은 게임은 상당히 비싸기 때문에 결정에 신중하도록 자세한 분석이 있었으면…
- 에반겔리온을 말한다 코너가 가장 흥미 있었다. 이 내용을 읽고 CD롬을 바꾸어야 한다는 사실을 알았을 때 이 게임(에바)을 산 것을 후회했다.
- 역시 (에반겔리온)이나 (바이오 하자드)가 재미있었다.
- 축구게임과 경기 관람을 좋아하기 때문에 게임에 등장한 한국 축구 대표팀 붉은 악마의 기사가 좋았습니다. 피파98이나 NBA LIVE98 등의 새로운 스포츠 기사도 부탁합니다.
- 잘은 모르지만 내 친구들이 게임파워를 보더니 매우 괜찮다고 했다. 모든 점이….
- 헬파이어, 디아블로의 팬으로서 관심이 간다. 계속 연재해라.
- 전략 시뮬레이션 벤치마크가 좋았다. 문외한에게 흥미를, 매니아에게 지식을….
- 삼국지 6에 대한 기사를 더 실어 달라
- 파워클럽이 의외로 재미있다.
- 현재 파랜드 택틱스 2 후반부를 진행중인데 가장 재미있었고, 도움이 되었다.
- 비록 조금밖에 나오지 않았지만 8용신 전설에 대해서 나온 것이 좋았다.
- 독자끼리도 편지를 주고받을 수 있게 펜팔 코너를 신설하면… 어떨까? 몇 년 전에 있었던 거 같은데.
- 파랜드 택틱스 2에서 키보드의 키의 역할이 없다.
- 상당히 짜임새 있어졌다. 그러나 퀘이크 2 등 기대작 프리뷰가 부족한 느낌….
- 이번호 게임파워는 전체적으로 불만했다.
- 8용신 전설에 대해 궁금한 점이 많다. 기사를 더 실어 주세요.
- 게임 대작에 관한 설명도 적어 주었으면 좋았을 텐데….
- 창간 기념호라 그런지 대부분 재미있다.
- 롤플레잉 게임을 누구나 재미있게 할 수 있도록 한 게임강좌가 마음에 들었다.
- 뉴스도 의외로 재미있다.
- 게임 파워클럽이 언제나 재미있다.
- 너무 혼란스럽다. 뭐가 어떤 문제의 상품인지도 잘 모르겠다. 게임파워와 챔프의 사이를 한 번에 펼칠 수 있도록 조치를 취해 주었으면(크기를 다르게 한다든지 또는 사이를 좀 벌린다든지….
- PC판으로도 바이오 하저드가 나온다는 사실이 흥미롭다.
- 게임기 유저라 별로 관심은 없지만 그 정도면 괜찮아 보인다.
- PC 금단의 비법 코너가 신설되었으면 합니다.
- 파워클럽에서의 독자들의 아기자기한 이야기가 상당히 재미있다.
- 히트 게임차트를 좀더 자세히 했으면 좋겠다.
- 내지 부록이 마음에 든다.
- 에뮬레이터! 에뮬레이터! 에뮬레이터 오옷! 에뮬레이터 기사를 실어 주세요.

From 게임파워

역시 페이지가 문제이군요. 여러분의 입맛은 정말…? 책의 페이지가 너무 늘어나도…줄어들어도…이야기가 나오는군요. 그러나 책 전체 페이지에 관해서는 현재 늘리기 위해 노력 중이며 게임파워는 당분간 이 페이지를 유지할 것입니다. 작은 페이지 내에서 액기스(알맹이-?)만을 모아 여러분들에게 기사를 제공한다는 생각에서 입니다. 따라서 게임챔프 본지나 PC챔프 등에 비해서 내용이 적은 것은 사실이지만 게임파워는 PS가 아닌 PC를 다루는 게임챔프의 한 기종이라고 생각하면 되겠지요.
그리고 '공략' 문제인데요. 게임의 공략 페이지가 적기 때문에 자세한 내용을 싣지 못하는 것은 이해하시겠죠? 그러나 최대한 인기있는 게임에 한하여 공략을 싣기 위해 노력하고 있습니다. 이번 달 공략인 「마법사가 되는 방법 2」는 다른 PC전문지에도 나가지 않은 따끈따끈한 공략이며, 「툼레이더 2」도 공략으로 나가기로 했으나 사정상 빠졌습니다. 그리고 「포가튼 사가」는 현재 손노리 팬클럽에서 준비중인 공략 매뉴얼 대회의 최우수작을 싣는다는 판단 아래 이번에 싣지 않았습니다. 그리고 게임챔프 유저 중의 70% 정도가 즐기고 있는 에뮬레이터에 관한 특집을 실었구요. 앞으로 더욱 여러분들의 의견에 충실하는 게임파워가 되겠습니다.

파워 상품타기 퀴즈

벌써 크리스마스 카드가 도착하고 있습니다. 엽서 량도 엄청나구요. 팩스로, 통신으로, 엽서로, 편지로 도착하는 수많은 사연들이 비단 상품 때문만은 아니라고 봅니다. 이렇게 쟁쟁한 글들 사이에 자신의 글이 실리는 것만으로도 행운이기 때문이겠죠? 우선 아쉽게도 탈락한 명단을 알려 드리겠습니다. 요술 램프 속의 파워맨 이야기 최석하님, 비행기 사고를 낸 원숭이 이야기를 해주신 임석규님, 껍없나의 손동현님, 엽서를 세 번이나 보내 상고엽서의 꿈이 깨져 버린 송정님, RPG병 말기 증상의 임동수님, 가나다 이야기의 서대인님, 게임기를 따려고 엽서를 20장 이상 보낸 적이 있는 김정훈님, 친구의 당첨에 충격을 받은 임태환님, 친구에게 사기당한 손희현님, 브레스 3를 만 오천원에바꾼 강희철님, 삼국지5의 플레이 이야기를 써 준 김민구님 4번째 도전하신 이 정님(5번째는 꼭··?), 엄마가 컴퓨터를 치워 버려 처량한 백재호님, 파워 천사의 도움으로 수학 경시 대회에서 좋은 컨디션을 보인 김윤수님, 엔터 키를 1000번 누르면 pc뻥튀기가 가능하다는 말에 키보드를 부숴 버린 이동영님, 모든 일이 잘 안 풀리는 김상권님, 힘 내시구요. PS 소프트가 없어 PC로 눈을 돌린 김수환님, 빈대, 겜왕, 신의 손으로 불리는 조성민님, 어머님을 쿠마인줄 알고 철권2를 한 곽승권님, 게임 안 준다고 게임챔프 안보고 단식 투쟁하지 마세요. 챔프를 봐야 한 번 더 응모를 하지요!. 그리고 크리스마스 카드 좋았습니다. 그리고 한국 게임계를 이끌어 갈 미래의 게임 프로그래머 문은주님의 그림은 이번에 못 실렸네요. 한 번 더 도전하시구요. 엔딩 빵빵한 CD를 원하는 김명길님, 게임챔프와 생일이 같은 김유근님, 새벽 6시까지 브레스 3를 하신 김종현님, 약간 야한 우렐알타이어족 이야기를 해주신 임지윤님(여자?).
실망하지 말고 한번 더 엽서를 보내주세요.

당첨자 명단

마법사가 되고 싶다!



안녕하세요. 며칠 전 게임파워를 방문한 원지윤입니다. 제가 갔을 때 너무 썰렁~하게 굴었나요? 사실 그때 입이 얼어서 말도 제대로 안나왔는 걸요. 이번엔 제가 그림으로 도전을 해보려고 합니다. 이 게임(마법사가 되는 방법) 아시지요? 저를 미치게 만들었던 게임입니다. 마법 재료를 도무지 못 찾겠어요. 배운 마법은 많아도 완성시킨 것은 하나도 없거든요. 그래서 부탁드리는 건데요. 이번 1월호에 공략을 해주셨으면 해요. 흑흑…(눈물작전). 공략이 벌써 나왔다면 제가 구할 수 있게 해주시던지요. 만약! 이 소원을 안 들어주신다면 전 분노의 여신으로 변신! 그 결과는 장담 못함.
근데요…흑. 사실 요번에 받아 간 연애시뮬 때문에 동생이 죽 주작전 상태!. 왜 롤플레잉이 아니난 거죠. 글은 내가 보냈는데 왜 동생의 게임 입맛에 맞춰야 하는지…. 그래도 난 연애시뮬이 좋아요(그래도 귀여운 내동생). 어쨌든 너무 정상 들여 그린 그림이니 꼭…, 꼭…(무슨 말을 하고 싶은 걸까?).
원지윤 / 서울시 강북구 수유4동 288-12 1/8 거송빌라 302호

연속 2회에 걸쳐 상품을 받은 건 지윤님이 처음(?)이 아닐까? 그림으로 승부를 건다고 했는데 역시 글이 더 재미있군요(사실은 편지 내용 중의 작은 그림보고 뽑았음). 그리고 상품을 타 간 독자들은 이렇게 상다(?)는 모습을 보여주는 효과(?)까지…^^. 그리고 「마법사…」를 공략해 주시 않으면 게임챔프를 폭파(?)해 버린다고 했는데 「2」공략은 안되남요? 「1」편은 공략 나간지가 꽤 됐지요? 회사를 방문한다면 자료를 구해드리지요.

따뜻한 이야기

안녕하세요? 저는 자주 챔프를 사보고 있는 대학생입니다. 친구들은 절보고 그 나이(?)에 무슨 게임이냐고 하지만 전 아주 늙어서도 게임을 하고 있을 거 같습니다. 아! 깜박 잊고 있었는데요. 이렇게 추운 날씨를 녹일 따뜻한 이야기 하나 전해 드릴께요.

한 청년이 사랑에 빠졌다. 그런데 상대가 된 처녀는 아름답기는 해도 아주 표독스럽고 잔인한 취미가 있는 여자였다. 처녀는 청년에게 자신을 사랑한다면 그 증거로 당신 어머니의 심장을 가져다 달라고 말했다. 사랑에 눈이 먼 청년은 처음엔 망설였지만 결국 어머니에게서 심장을 빼앗았다. 그는 심장을 가지고 자기가 사랑하는 처녀를 만나기 위해 달려갔다. 달려가다가 그는 돌부리에 걸려 넘어지고 말았다. 심장이 그의 손에서 빠져 나와 데굴데굴 굴러갔다. 그렇게 굴러가면서 어머니의 심장은 말했다. "얘야, 어디 다치지는 않았느냐?"
박진석 / 광주 광역시 북구 문흥동 대주 아파트 205-1005

정말 가슴 뭉클한 이야기입니다. 담당자도 감동^^. 게임 안 사준다고 투정부리는 유저들에게는 좋은 이야기가 될 것 같습니다. 좋은 사연 많이 보내주시구요. PC가 오래된 거라서 음악CD나 책등으로 상품을 달라고 하셨는데 이번 1월호를 부쳐 드리도록 할께요.

HOT는 고씨?



안녕하세요. G.G.Lee(지지리?)도 운이 없는 H.O.S.U.팀장 배현호입니다. 최근 불운의 연속, 정말 폭주해 버릴 것 같습니다. 학교에선 복도 지나가는데 심부름 걸리고, 다른 애들이 떠들 땐 거들떠도 안보시던 선생님께서 내가 애들 말하는 것에 '응'하면 때리시고, 나이키 매장에 갔더니 뒤로 기대려는 순간 의자 위의 전시용 상품이 떨어져 머리에 맞아 버리고, 집에 와서 게임파워를 자세히 보니 펩시맨 얘기가 폭주를 해서 한 명도 안 실었다고…꾸아아아악.
그래서 기분전환으로 슈퍼 로봇 대전 F를 하려고 하는데 아빠가 TV를 보고 계시고, 그래서 내방에 들어가 PC를 키고 소닉&너클스를 하려고 하는데 엄마가 공부하라고 하십니다. 우오오오! 일주일에 2번 정도는 이렇게 운이 없는 날이 있다는 것이 저의 슬픔이죠.
이야기가 딴 데로 흘러갔는데 이제부터 얘기를 하죠. 이건 친구네 집에서 있었던 실화입니다.
제 친구가 쌍둥이 동생, 그리고 부모님과 함께 TV를 보고 있었습니다. 그런데 TV에 H.O.T가 나와서 「GO! H.O.T」라는 노래를 부르고 있었습니다(GO 희준, GO Tony, GO 재원, GO 우혁, GO 강타~하는 거 있잖아요). 그걸 보고 있다가 친구 아버지께서 말씀하셨습니다. "재들은 왜 저리 춤을 잘 추지?" 친구 어머니께서 "형제잖아요." 친구 아버지가 물으시기를 "그럼 재네 들 성이 뭔데?" 친구 어머니께서 하시는 말씀. "고(GO)씨잖아요!"
RPG 만들기 95가 11월 말에 나온다고 하니 상품은 그걸로 주세요. 제작해야 할 게임이 많거든요. 완성되면 챔프로 보내드리겠습니다. (아직까지) 도스용 제작툴 갖고 게임 만드는 견습 프로그래머 웜이츠 SW '호수' 팀장 배현호
배현호 / 경기 성남시 분당구 야탑동 매화 마을 205-1102

이달의 사연 중 가장 재미있는 사연이 아닌가 합니다. 현호님의 폭주 사태를 이해할 만하군요. 상품은 말씀하신 대로 게임개발에 관심이 있다고 하니 제작툴을 드리도록 노력하겠습니다(장담은 못함^^).

정보지 도둑 개과천선(!?)



안녕하세요. 게임파워 담당자~님.(쩝~). 제 얘길 들어 보시면 완전히 기절 초풍(?!)하실 거예요. 전 SS나 PS, N64, 심지어 PC, GB 하나도 없어용!!!(고악 놀랬지?). 오락실은 1, 2학년 때 딱 두 번 들어가 보았구용. 집에는 ?비트(까먹음) 게임기가 고장나서 아예 안하고 있습니다. 지금 제 꿈이 뭔질 아세요.? PC와 SS나 PS 중 하나를 사는 것이에요. 기자님! 절 위해 좀 빌어 주세요. 공부 잘 하게. 저희 동네에는 '삼성 게임 프라자'라는 데가 있는데 500원짜리 게임 정보지를 팔아요. 그 정보지를 사지도 않고 맨날 그냥 가져왔지요. 몇 번 그러니까 이제는 가게 안에 넣어버리더라구요. 헤헤. 근데 덕분에 엑스타티카, 라라크로포드(?)가 나오는 어쩌구 저쩌구…, 프린세스메이커 3 등을 알게 되었어요. 그리고 12월호 챔프를 샀는데 11월호 부록을 주더라구요(다이어리 안줬어잉). 뭐CD니깐 나중에 PC사면 써먹어야지. 그림도 보낼 테니깐 둘 중에 하나 꼭 뽑아 주세요. 아참 썰렁한 야그. 나 챔프 처음 사봤당. -애니메이션에서 게임으로 영역확장을 꾀한 요낭.



김요나 / 경북 문경시 흥덕동 창신APT 104-103

역시 썰렁했습니다. 그런데 왜 뽑았냐구요? 여러가지로 정성이 가득해서 뽑았습니다. 애니메이션 매니아에서 게임매니아로 영역확장을 한 탓인지 보내주신 꼬마 캐릭터(마법기사 레이어스)가 상당히 귀엽네요. 요나님에게는 PC정품보다 12월호 부록을 못 받았다니 다이어리랑, 1월호 게임챔프, 그리고 기타 몇 가지 챙겨서 보내드릴께요(마음에 안 드시면 바로 연락 주세용^^).

한국 유통사에게 바란다!

저는 상당히 나이가 든 게이머입니다. 이번 호 부록이 꼭 필요해서 게임챔프를 사게 되었군요. 게임 문의를 할 때마다 전화번호를 찾는 것도 보통 일이 아니거든요. 펜을 든 이유는 우리나라 게임 유통사들에게 바라는 점이 많기 때문입니다. 우리나라의 게임 가격이 지나치게 비싸다는 것을 잘 알고 계실 겁니다. 이런 이야기를 하면 항상 한 쪽에선 외국의 가격과 비교해서 싸다고 하고 다른 쪽에선 GNP 대 가격으로 하면 터무니없는 가격이라고 주장합니다. 하지만 이런 비교로는 결론을 유도해 낼 수 없겠지요. 동서게임채널에서 처음으로 게임을 유통했을 때 가격은 비싸도 12,000원을 넘지 않았습니다. 하지만 이건 대작의 경우고 보통 제품은 6,000원에서 8,000원 정도였지요. 그러나 해마다 특별한 이유 없이 가격은 20-30%씩 올랐고 이것은 물가 상승을 고려하더라도 지나친 폭리가 아닐 수 없습니다. 대기업들이 게임 사업에 뛰어든 이후로 이런 경향은 더욱 심해져서 게임 가격이 한때는 8만원까지 한 적도 있었지요. 뿐만 아니라 점점 가격이 오를수록 부실한 내용물에 벌크 디스켓, 재생 박스까지 소비자 입장은 전혀 고려하지 않고 서로간의 경쟁으로 말도 안되게 로열티를 올려놓고 소비자에게 덤태기를 씌웠습니다. 이래 놓고도 지적 소유 운운하면서 불법 복제를 탓할 자격이 있을까요? 저는 몇몇 기업을 제외하고는 불법 복제로 인한 손해는 보지 않았다고 생각합니다. 정품 사용자로부터 그만큼의 차액을 뜯어냈기 때문입니다. 현재의 가격(할인된)이 비싸다고는 생각하지 않았습니다. 그러나 내용물과 A/S의 질로 볼 땐 아직 멀었다는 생각입니다. 불량 CD도 잘 교환해 주지 않고 문제가 있어서 전화를 걸면 잘 들어보지도 않고 컴퓨터가 이상하다는 투로 몰아붙이는 A/S수준에다가 제품의 특성을 전혀 고려하지 않은 판매 방식으론 정품 사용자를 결코 만족시킬 수 없습니다. 유통사들이 사용자들의 마음을 조금이라도 이해했으면 합니다. 쓰다 보니 너무 흥분했군요. 30개 이상의 정품을 샀는데 남는 건 후회밖에 없어서….
조근민 / 광주광역시 북구 두암동 584-17 3층

구구절절 옳은 이야기만 적어 놓으셨군요. 우리나라 정치가 그렇듯이 유저들이 게임시장을 관심 있게 지켜본다면 가격 질서도 바로 잡힐 겁니다. 선거에선 투표를 하듯이 유저도 그 게임을 살 권리와 사지 않을 권리가 있듯이 말입니다. 역시 나잇값(?)을 제대로 한 발언이었습니다. 다른 독자 분들도 이런 글 한번 보내 보지 않겠어요?

아부의 극치를 보이면 당첨된다(?)

지금까지 아무리 엽서를 보내 봤자 뽑히지 않을 거라고 생각해 왔는데 이번 달 파워클럽의 백인석 독자님의 글을 보고 적극적으로 엽서를 보내면 당첨된다기에 이렇게 글을 보냅니다. 실은 몇 일 전에 오락실에서 겪은 일을 써 볼까 합니다. 때는 10월 어느 일요일날. 여느 때와 같이 저는 오락실에서 철권 3를 하고 있었지요. 혼자서 재미있게 하고 있는데 누군가가 이어서 하는 것입니다(참고로 저희 동네 오락실의 대적 액션 게임기는 1P, 2P가 서로 반대편에 있어 상대방 얼굴을 못 봅니다. 저는 긴장을 했습니다. 왜냐하면 상대방이 제가 젤 힘들어하는 폴 피닉스로 골랐기 때문입니다. 그런데 이게 웬일??? 첫판은 너무 쉽게 제가 이겼습니다. 두번째 판… 5번째 판까지 제가 이겼습니다. 순간 '여기서 계속 이기면 상대방이 그만 두겠지?' 싶어 한판 져 주기로 했죠. 시간은 흘러 12판째…역시 제가 이겼습니다. 그때 반대편에서 이런 소리가 들리더군요. "쾅(오락기 치는 소리) 이XX, 드럽게 안되네! 쾅쾅!" 저는 그때 가슴이 뜨끔했습니다. '혹시 깡패가 아닐까? 돈 다 뺏어지고 나한테 시비 걸면 어쩌지?' 하고 생각했죠. 15판 째. 역시 역시 제가 이겼습니다. 그때 ! 덩치 큰 누군가가 제게로 다가오더군요. '앗, 돈도 100원밖에 없는데 큰일났구나' 하고 생각하는데 저를 한번 째려보더니 그냥 휙하니 가더군요. -끝- 썰렁.
최진웅 / 경기도 평택시 합정동 755-13

음, 약간 썰렁한 맛이 있네요. 한사람에게 그 정도로 이길 정도면 어느 정도 고실력자인가 보네요. 상대편도 대단해요. 그렇게 지고서도 15판을 내리 하다니…, 상당히 스릴 있는 플레이였으리라 봅니다. 아무튼 대단하구요. 진웅님의 말대로 적극적으로 보내면 걸릴 수 있다는 것을 알려 드립니다.

3일 밤낮을 고민한 끝에…

흑흑…. 지는 예 부산태생인데예…. 한가지 억시로 억울한 사연이 있어서 한번 띄워보네예. 다름이 아니고예…. 지가 최근(97.7월) PC를 샀는데 지는 고마 컴맹에다가 백조차 없어서 컴퓨터에 관련된 프로그램이나 게임들을 구할 수가 없었는기라예. 아! 그래가꼬 마 친구들에게 도움을 청했는데 그중 몇몇이 도움을 주었지예. 그래서 조금이나마 게임을 구할 수 있었는데 아~글씨, 문제가 발생한 기라예…. 근디, 그 문제를 해결해 준 지에게는 구세주 같은 존재, 조모모군(19)이 그놈의 문제란 놈을 해결해 주고는 저에게 "자, 인제 나에게 무엇으로 보답을 할거지…???" 라고 하는기라예…. 그래서 그날부터 맛있는 것도 사주고 숙제도 보여주고 부하 노릇도 하면서리 많이 도움을 받았는데, 아~ 글씨 어느날 제게 하는 말이, "게임 CD도 한 장 없는 놈은 사라져라." 하는 게 아니겠십니꺼…. 청천 벽력 같은 그 소리에 충격을 받은 지는 3일 밤, 낮을 신음하며 지냈는디, 그러던 중 기발한 생각이 떠오른 기라예…. 바로 게임파워의 퀴즈에 응모하는 것이라예. 요 게임파워에 실린다면 지를 무시하던 친구들(특히 조모모군(19세))은 다시는 지를 깔보지 못할끼라예. 그라모, 잘 부탁 드리겠십더…. P.S. 가입한 P.C 통신 서비스가 없어서…. 친구(조모모군)의 아이디를 빌려서 올리는 기라예…(못된 놈).
김현석 / 부산시 사상구 학장동 167-6 32/1 대림APT 108-402

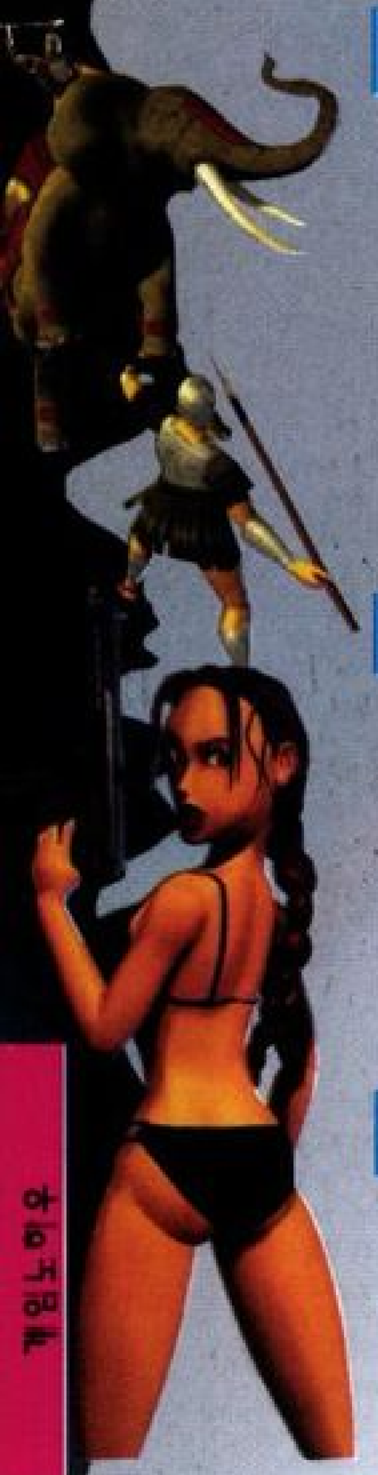
살다 보면 어려운 일이 많습니다. 고민도 되구요. 그 고민 중의 하나를 저희 게임챔프로 인해 풀게 됐다니 담당자도 기쁘군요. 특히 조모모군은 나아쁜 친구(?)는 아니겠지만 친구에게 그런 식으로 보답을 원하다니…. CD를 받게 되면 다시 잘 지내시기 바랍니다.

12월호 정답

붉은 악마

지난달 퀴즈는 영국 앵코사와 한국 유통업체가 공동 개발한 축구게임의 이름을 맞추는 문제였습니다. 라디오를 비롯, 여러 방송 매체로 광고되고 있는 이 게임의 이름은 '붉은 악마' 였습니다. 다행히도 오답은 한 명도 없었습니다. 상품 수령은 서울에 거주하시는 분은 저희 게임챔프로 연락 후 방문하여 찾아가시고 지방에 계신 분은 저희가 부쳐 드리도록 하겠습니다.

이번 달에는 그동안 쉬어왔던 각종 게임의 팁에서 치트키를 소개하는 코너를 다시 부활시켰다. 그동안 새로운 게임의 치트키가 많이 등장했다. 둠류의 퀘이크 2, 제다이 나이트 등과 같은 게임에서 최신작인 토탈 어나이얼레이션과 버철캅 2와 같은 게임까지 현재 통신과 인터넷을 통해 알려진 대부분의 치트키를 실었다.



에이지 오브 엠파이어

DIEDIEDIE	스테이지 크리어
REVEAL MAP	지도를 보여준다
PEPPERONI PIZZA	음식 1000+
COINAGE	돈 1000+
WOODSTOC	나무 1000+
QUARRY	광석 1000+
NO FOG	적의 위치를 보여준다
HARI KAR	자폭
F6	전체 지도 보여줌
F7	안개낀 것을 없앰
CRTL-F	음식 + 1000
CTRL-G	골드 + 1000
CTRL-S	바위 + 1000

툼레이더 2

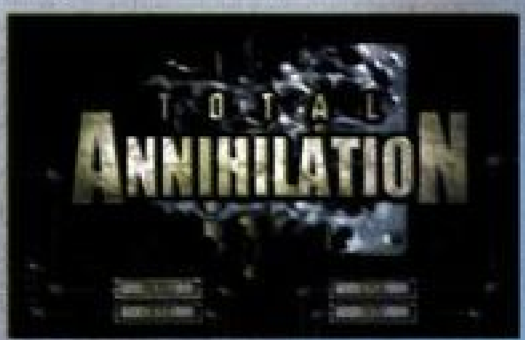
툼레이더 2에서 치트키를 쓰기 위해서는 우선 플레어키('/'키)를 눌러야 한다. 이 키는 조명탄을 켜는 것으로 이 조명탄을 손에들고 아래의 치트키를 쓰면 된다. 우선 조명탄을 뽑아들고(Z) Shift키를 누르고 앞으로 한발, 뒤로 한발, 그리고 좌나 우로(어느쪽이든 상관없음) 3바퀴 돌고 앞으로 점프하면 다음 스테이지로 넘어가게 되고, 뒤로 점프를 하면 모든 무기 및 구급상자가 100% 채워진다.

버철 캅 2

먼저 VirtuaCop 2가 인스톨된 디렉토리로 가서 vcop2.ini 파일을 찾아 텍스트 에디터로 불러낸 후 [GameSetting] 항목을 찾아서 앞부분에 'Extra=2' 라고 넣어주고 저장을 한 다음 버철 캅 2를 실행시킨다. 그리고 Setting 설정 메뉴에서 ModeSetting을 열면 Normal 이외에 Special과 Cheat 두항목이 추가된 것을 볼 수 있다.

토탈 어나이얼레이션

+atm	000 metal과 에너지를 올린다.
+contour#	3d contour와 mesh # 1-5
+dither	dithering 효과
+doubleshot	모든 무기는 2배 효과
+nowisee	지도 전체를 보여줌
+radar	적의 위치를 보여줌.
+clock	시간을 보여줌.
+control x	편 바꾸기.
+sing	유닛들이 노래를 함.



제다이 나이트

게임 상에서 'T'를 치고 아래의 단어를 입력하면 된다.

jediwannabe	무적이 된다.
5858lvr	모든 맵을 보여줌
red5	모든 무기가 채워진다.
wamprat	모든 아이템이 채워진다.
bactame	체력을 올려준다.
yodajammies	모든 마나를 채운다.
thereisnotry	다음 레벨로 넘어간다.

퀘이크 2

게임 화면에서 "~"키를 입력하여 커맨드 윈도를 연 뒤 아래의 글을 입력한다.

god	God Mode로 전환
notarget	No Target Mode로 전환
noclip	Clipping 모드로 전환
give all	모든 Items을 획득
give jacketarmor	Armor를 가득 채움
give blaster	Blaster 획득
give shotgun	Shotgun 획득
give sshotgun	Super Shotgun 획득
give machinegun	Machine Gun 획득
give grenadelauncher	Grenade Launcher 획득
give rocketlauncher	Rocket Launcher 획득
give shells	Shells 획득
give bullets	Bullets 획득
give cells	Cells 획득
give grenades	Grenades 획득
give rockets	Rockets 획득
give slugs	Slugs 획득
give mines	Mines 획득
give nuke	Nuke 획득
give quad	Quad Damage 획득
give invulnerability	불사신 모드
give silence	Silencer 획득
give rebreather	rebreather 획득



일렉트로닉 퍼플

게임도중 F12 키를 눌러 일시 정시시킨 후 다음과 같이 입력한 다음, 다시 F12 키를 눌러 일시정지 상태를 해지하면 된다. 또한 최고의 레벨로 올리려면 모든 이벤트를 모두 해결해야 한다. 그러면 특수키를 얻는데 이 열쇠는 눈오는 산에 비밀장소에서 사용하면 된다.

EPOKQ 체력 회복)(EP는 Electronic Popple의 약자이고 QKQ 는 한글타자로 '밥' 이다)

EPANWJR 무적상태(효과가 끝나면 다시 입력하면 된다)

바이오 하자드

바이오하자드의 치트키는 없으며 각 통신 자료실에 올려져 있는 크리스와 질의 무적 세이브를 받으면 된다. 에너지를 끝없이 쓸 수 있다.

트리플 플레이 98

100% 홈런치기 : 우선 타격하기 전 1, 2, 7을 누른 다음 엔터키나 A키를 누르면 된다.

숨겨진 팀 고르기: 팀 선택 화면에서 1, 2, 1, 2, CTRL키를 순서대로 누르면 드림팀이 생긴다



핵센 2

게임중 [1]를 누른 다음, god을 치면 절대 에너지가 닳지 않고 impulse 9를 치면 모든 무기가 가득 채워진다.

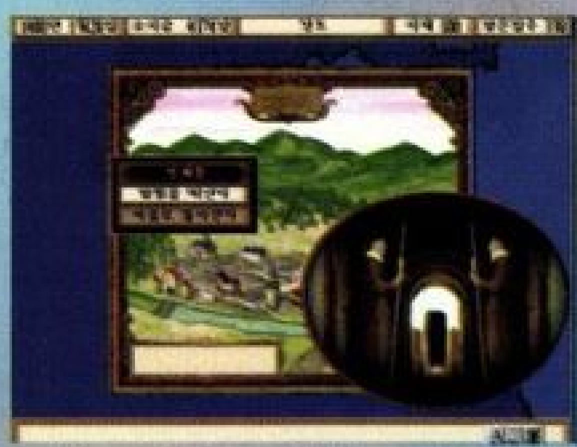
대항해 시대 3

대항해 시대 3에서 모든 능력치를 높힐 수 있다. 먼저 여관에서 저장하고 PC툴즈같은 에디터를 이용해서 savedata.cds 파일을 아래와 같이 고친다. 고치면 모든능력이 만능이 되고 통역이 필요없게된다. 단 제대로 고치치 않고, 이상하게 하면 에러가 날수도 있다.

섹터0

종류	번지	수정	종류	번지	수정
체력	45	64	포르투갈어	70	3
지력	46	64	로망스어	71	3
무력	47	64	게르만어	72	3
매력	48	64	슬라브그리스어	73	3
운	49	64	아랍어	74	3
항해술	56	3	페르시아어	75	3
운용술	57	3	힌두어	77	3
검술	58	3	위구르어	78	3
포술	59	3	아프리카토착어	79	3
사격술	60	3	중남미토착어	80	3
신학	67	3	동남아시아토착어	81	3
과학	68	3	동아시아토착어	82	3
스페인어	69	3			

김오철 / 서울시 은평구 증산동 182-6호 32/1 203호



테마 호스피탈

팩스 윈도우에서 코드를 친 후 '보낸다'를 선택한다!

24328	치트 모드가 가능해진다!
Shift C	$ 10,000이 생긴다!
CTRL C	개발을 완료한다!
F11	레벨 클리어에 실패한다!
F12	레벨을 클리어한다!
HOSPITAL-Lx	x는 자신이 가고 싶은 레벨의 숫자로 원하는 레벨로 플레이할 수 있다.
7287	쥐잡기 레벨로 이동한다!

PC겜훈장

안녕하세요. 겜훈장입니다! 지난 달 광고가 나갔더니 역시 여러분들의 문의가 많이 왔군요. 그럼 여러분들의 의견을 들어볼까요? 에헴! 시거 떨리는데…, 그리고 한가지, 엽서를 보내실 때 정확하고 상세한 설명을 붙여 주세요. 담당자가 글을 읽고도 그 줄심을 보지 않고는 잘 알 수 없는 내용들이 많더군요. 때문에 자신의 집 전화번호와 연락 가능한 시간을 적어 보내는 것도 잊지 마시기 바랍니다! 담당자가 직접 전화 통화를 해서 여러분의 문제를 해결해 줄 테니까요.

Q FE게임인 도쿄야화에서 주인공과 백경이 여자를 만나러 갈 때 「아라미쓰요」라는 여고생을 만나게 되는데 아라미쓰요와의 대화를 마친 후 갑자기 윈도우 상으로 나와 버립니다. 버그인가요?

강연수 / 대전시 서구 월평동

A 물론 버그입니다. 이 문제는 통신상(3대 통신 공개 자료실-패치)에 올라와 있는 버그 패치를 받아서 설치하면 해결할 수 있습니다. 패치파일은 1.0버전이 올라와 있으며 게임중 다운되는 현상을 우선 고친 것으로 이후 완벽한 패치가 제공될 예정입니다. 만일 이 패치를 받아도 해결되지 않는다면 제작사인 FE에 전화하셔서 상의해 보시기 바랍니다..

Q 6개월 전이에요. 당시 컴맹 단계였던 저는 어느날 친척네에 가서 컴퓨터를 만지다가 고장을 내 버렸어요(나중에 안 사실이지만 EMM386을 지웠음. 으앙FF). 그리곤 며칠전에 다시 가서 컴퓨터를 고치러 그 친척집으로 갔습니다. 그런데 이럴 수가! 우째 이런 일이! 컴퓨터를 켜자 바로 암호를 대라는 명령어가 나오는 것이 아니겠습니까. 6개월 전에 컴퓨터를 만지다가 암호도 걸어놨나봐요. 어떡해야 좋죠.

이윤석(중3) / 서울시 양천구 목2동

A EMM386은 다른 컴퓨터에서 복사를 하기만 하면 해결되는 문제였네요. 그리고 암호를 잃어버린 경우는 CMOS를 단전시키면 해결할 수 있습니다. 방법은 컴퓨터를 열면 알 수 있는데 첫 번째는 건전지가 있는 모델입니다. 보통 시계에 들어가는 건전지 모양의 건전지가 보이면 첫 번째 모델인데, 이런 경우는 이 건전지를 뺀 다음에 몇 분 후에 다시 끼면 됩니다. 하지만 이런 경우 CMOS에 있는 모든 데이터가 날아가므로 중요한 설정 등은 적어 놓고 실행하십시오. 두번째는 건전지가 없는 모델입니다. 이런 경우는 보통 점퍼라고 불리는 스위치를 조종하는 것인데 이런 경우는 메인보드의 메뉴얼을 참조해야만 합니다.

Q 요즘 게임파워를 들여다 보면 거의 미칠 지경입니다. 「도쿄야화」와 「파랜드 택틱스 2」 때문이지요. 빌리려면 충분히 빌릴 수 있지만 빌려도 못합니다. 2가지 게임의 공통점이 있죠? 바로 윈도95용입니다. 그런데 그 윈도95를 지워 버렸던 것입니다.

??? / 광주시 서구 화정2동 -주변아이-

A 약간 황당한 질문이라 이해가 잘 안됩니다. 우선 윈도95가 CD-ROM 버전인지 플로피 버전인지도 알 수가 없군요. 플로피디스크라면 윈도95 자체 파일이 깨졌을 경우도 있습니다. 디스켓으로 카피를 하더라도 제대로 실행될 리가 없습니다. 또한 설치 중에 에러 메시지가 나면서 안된다는 건지 아예 안된다는 건지 알 수가 없군요. 한가지 참고로 말씀드리자면 윈도95가 업그레이드용이라면 윈도3.1 디렉토리에 있는 파일 3가지가 필요한 경우도 있습니다. 좀 더 자세한 내용을 적어서 보내 주세요.

Q 타워 스페셜CD」를 실행시켰더니 '웨이브 음원 출력용 드라이버가 존재하지 않습니다. TOWER는 효과음이 출력되지 않습니다. 실행하겠습니까? 실행하겠습니까?' 라고 나오더군요. 게임은 실행이 되는데 효과음이 안 나와요. 그리고 동영상 파일을 볼 때 소리가 안 나오더군요. 그리고 하나 더…, 공명전을 실행시켰더니 역시 효과음은 나오지 않지만 배경음악은 잘 나오더라구요. 어떻게 해야 효과음이 나오는지 꼭, 꼭, 꼭 가르쳐 주세요.

최진용/ 경기도 평택시 합정동

A 「타워 스페셜 CD」만 그런 것이 아니고 「공명전」도 그런 것을 보면 분명 사운드카드의 하드웨어적 문제보다는 소프트웨어적인 문제인 것 같습니다. 우선 윈도95상의 제어판에 들어가 사운드 설정에 관한 항목을 한 번 살펴보세요. 제어판-시스템 등록정보-사운드, 비디오 및 게임 컨트롤러-등록정보-자원에서 충돌 장치가 없는 지를 한번 더 확인해 보세요. 그래도 안된다면 우선 가지고 계신 사운드카드의 설치 디스켓이나 CD-ROM을 드라이브에 넣고 한번 더 인스톨을 해 보시기 바랍니다. 그래도 안된다면 윈도 상의 파일이 깨어졌을 수도 있으니 윈도95를 다시 설치해 보시기 바랍니다. 그럴 경우 대부분 이상 없이 게임이 돌아갈 겁니다.

Q 저는 어스2140을 몇 주일 전에 구입했습니다. 지금 ED군 미션 7탄을 하는데 아무리 'Research center'를 지어도 'STO2'가 나오지 않습니다. 'STO1B'는 나오는데 'STO1B'로는 임무완수가 좀 어렵습니다. 어떻게 해야 'STO2'가 나오나요?

김정훈 / 서울시 강남구 일원동

A 리서치 센터(연구센터)를 짓는다고 해서 ST(Small Tank)O2B가 생기지는 않습니다. 우선 연구센터를 지은 다음 모든 발전소와 비행센터 등 모든 시설물을 짓습니다. 그리고 업그레이드 모드가 있는데 여기서 생산기술을 업그레이드해야 합니다. 또한 시설물의 발전량이 FULL로 되어야 하는 것은 물론이고 시간이 어느 정도 흘러야만 STO2가 나오게 됩니다.

Q 국산 롤플레잉 게임 「카르마」를 재미있게 하고 있는 독자입니다. 그런데 카르마에서 망각의 섬에서 막히고 있습니다. 망각의 섬에 가기 전에 배를 타려면 승선권을 가지고 와야 하는데 승선권을 구하기 위해 필요한 아이템을 구하러 왕궁에 들어갔는데 왕비도 안 보이고 전혀 진행을 할 수가 없군요. 어떻게 해야 하는지 알려주세요.

A 우선 인간 복사기 버보트에게 부탁 받은 옥새 잉크로 쓰이는 '용의 피'를 구하기 위해서는 성 2층에 있는 자식이 9명이라는 병사를 돈으로 매수해야 합니다. 그러면 안으로 들어갈 수 있게 되고 여왕을 찾아갑니다. 그러나 왕비는 쉽게 넘어가질 않지요? 다시 성안의 주점으로 가서 여자 꼬시기의 명수 제비에게 말을 걸면 왕제비에게 가보라고 합니다. 왕제비는 성 3층에 있습니다. 그에게 여자 꼬시는 기술을 전수 받은 다음, 여왕을 꼬셔 잉크를 얻어 버보트에게 가져다주면 증명서를 얻을 수 있습니다. 이것을 항구 관리인에게 가져다주면 승선권을 받아 배에 탈 수 있습니다. 참고로 진행이 어려우면 카르마 에디트 프로그램을 이용해 보는 것도 좋겠지요. 천리안 공개 자료실의 게임 디렉토리의 유틸리티 방에 있습니다. 이 에디트를 이용해서 돈, 마나, HP, 공격, 방어, 독 방어, 마법 방어 등 모든 종류의 능력치를 에디터로 고칠 수 있습니다.

Q 안녕하세요. 툼레이더 2의 데모 버전을 어렵사리 구했습니다. 인스톨 과정도 얼마 안되고 해서 아주 흥분된 마음으로 게임을 하고 있는데 처음부터 꽉 막히는군요. 게임 시작하면 어떤 동굴인가에 있잖아요. 거기서 나와지지를 않습니다. 위의 무슨 신전 인가로 가고 싶은데 호랑이는 자꾸 보채고 물 속으로 들어가도 별 뾰족한 수도 없고…, 밖으로 나갈 수 있는 길을 알려주세요.

김지아 / 서울시 서대문구 연희동

A 조금만 노력하면 길이 보일 겁니다. 「2」편의 데모판에서는 툼레이더 1에서 많이 보였던 건너뛰기가 많이 적용됩니다. 우선 하늘로 헬리콥터가 지나가는 걸 한번 보고 물 속으로 들어갑니다. 호랑이가 있으면 해치워버리구요. 물 속으로 들어가서 좌회전(?)을 해서 보면 위로 올라갈 수 있는 곳이 있습니다(Ctrl + ↑ 사용). 여기로 올라가서 건너편을 보면 또 뛸 만한 장소가 있습니다. 아주 협소한 장소이기 때문에 뛰는 자세를 잘 잡아야 합니다. 여기서 또 주위를 둘러보면 길 같은 곳이 보입니다. Alt버튼으로 건너뛴 후 길을 가다 보면 막다른 곳이 있는데 올라갑니다. 그리고 반대로 돌아 건너편을 바라봅니다. 길 위 편이 되겠지요. 이곳으로 뛰어야 합니다. 무사히 안착했다면 이제 왼쪽을 보면 올라가는 곳이 있지요? 여기서 3번 정도 올라가기를 한 후 왼쪽을 보면 성(城)이 보이는데 그쪽이 아닙니다. 반대편으로 달려가서 뛰기를 해야 합니다. 여기서 왼쪽 위를 보면 신전으로 갈 수 있는 곳이 보입니다. 이곳만 올라가면 성(城)으로 들어갈 수가 있습니다.

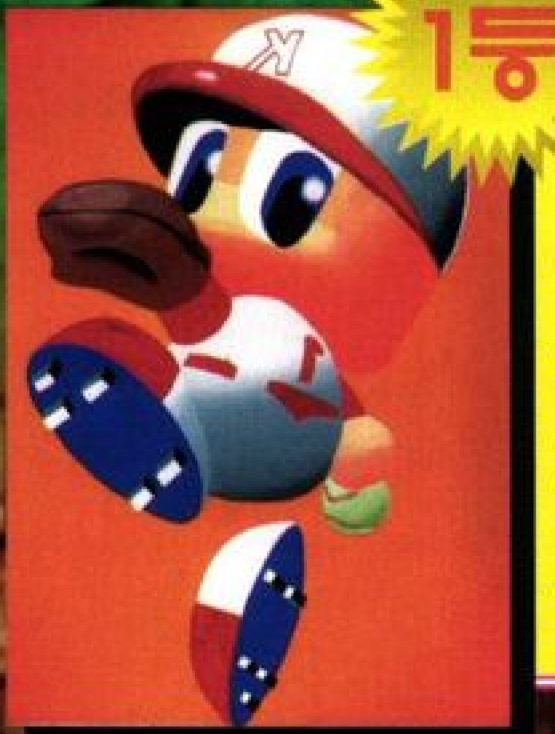
PC게임과 관련된 질문이나 윈도우, 메모리, 모뎀, CD-ROM등 PC와 관련된 문제가 있으면 엽서를 보내주세요.

보내실곳 : 121-160
서울시마포구상수동324-1 범경빌딩 5층 게임챔프
PC겜훈장 담당자 앞

독자 그림마당

드디어 독자그림마당이 독립을 했습니다. 점점 늘어나는 독자 여러분의 그림으로 인해 독자적인 한 페이지를 가지게 되었습니다. 더욱 많이 성원해 주세요. 이 코너는 여러분들이 보내 주는 그림으로 구성됩니다. 내용이나 형태의 제한이 전혀 없습니다. 1등에서 3등까지의 당첨자에게는 PC 게임 정품을 선물로 드립니다(매달 20일까지 도착). 서울 지역은 회사로 직접 방문해 주세요^^.

1등



김성우 / 서울 중랑구 신내동 449-1 27/3 경원APT B-201

내가 제 2의 박찬호다!!

정말 최근 들어 솜씨가 장난(?)이 아니군요. 김성우 군의 그림은 산업 그래픽 전시회에서나 볼만한 수준급(?)의 그림이네요. 상품은 야구가 아닌 축구게임 「레드 데빌스」를 드리겠습니다.

2등



소병남 / 경기 성남시 분당구 구미동 무지개 마을 LG아파트 206-901

판화 그림이네요. 그림이 간단하긴 하지만 전체적으로 균형이 잘 잡혀 있네요. 그림의 주인공이 누구인지 알 수 있는 글이 있었더라면 더 좋을뻔 했네요.

3등



이춘모 / 대전시 중구 태평동 삼부 아파트 3-126

슈퍼 잼 파이터 메가믹스. 작은 그림이지만 아기자기하게 참 잘 그렸다는 느낌을 가지게 합니다. 색연필을 이용하면 명암 표현이 한결 쉽죠. 다른 독자 분들도 한번 해보시길….



최우진 / 강원도 춘천시 효자1동 491-331

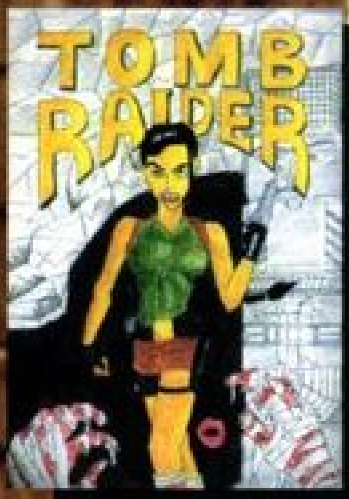
그림 스타일이 꿈꿈하지는 않고 시원시원하군요. 흑백 그림이라 어떻다구요? 솜진님이 딱 한대로 앞으로 더욱 많이 보내 주세요. 그리고 당당자의 궁금한 김동오 님이랑은 주소가 거의비슷한데 친구 사이인가요?



김동오 / 강원 춘천시 효자1동 463-88 7/1

매달 게임챔프를 보며 여러 코너에 응모를 했었는데 게임파워 '독자그림마당'에는 처음이에요. 몇 달 동안 보내야지 보내야지 하다가 못 보냈어요. 꼭 PC 쪽에 관계된 그림만 보내야 하는 줄 알구요. 알고 보니 형태나 내용에 제한이 없더군요. 사실 전 PC가 없습니다. 물론 정품 게임을 받아도 필요가 없기 때문에 챔프 점수로 주세요. 98년 1월호에 봐요~.

동오님의 그림이 실렸을 때와 안 실렸을 경우의 그림이 엄청 재미있군요. 그렇습니다. 독자그림마당은 형태나 내용에 제한이 없습니다. 많이 들어서 보내주시구요, 만약 등수 안에 든 경우 원하는 독자에 한해서는 정품 대신 챔프점수를 드리도록 하겠습니다.



강민수 / 대전시 서구 월평동 샛별 APT 103-202

제가 가장 재미있게 플레이 해본 게임 툼레이더의 주인공 라라크로프트를 그려보았습니다. 근데 명암처리를 아주 못했어요. 그렇지만 이틀 동안 어떻게 그릴까 하고 열심히 생각하여 그린 그림이니 잘 봐주세용~.

역시 노력의 흔적이 보입니다. 특히 라라가 차고 있는 권총이나 주위 배경이 눈에 띄는데 전체적으로 역시 명암처리가 부족합니다. 좀 더 분발해서 다시한번 보내 주세요^^.



김지슬 / 인천시 남구 관교동 동아APT 2-906

잠깐 바쁘시다고 이 글을 읽지 않고 구겨 넣으시지 마세요. 안녕하세요. 저는 인천에 살고 있는 rigene, 김지슬이라고 합니다. ~중 1의 소녀구요~. 음~히디도, 듀오도 좋지만 우페이를 그린 이유는 그냥, 갑자기 그리고 싶어서 그렸답니다. 10월호에 어떤 독자 분께서 팩스로 그림을 보냈는데도 실려서 저도… ^^; (아, 멍해라~). 저기 당당자님!(성함을 몰라서…). 만약, 마~아~악에 제 그림이 뽑혀서 상품을 주신다면 건담 wing화보집을 주시면 안되겠습니까? 아님 건담 wing에 대한 자료라도…. 안 되시겠으면에잇~. 넘넘 갖고 싶은 건데…) 할 수 없군요 그럼 안녕히 계세요.

하마터면 지슬님의 눈물 작전(?)에 넘어갈 뻔했습니다. 그런 자료가 필요하다면 한번쯤 게임챔프를 방문해도 좋겠지요. 한가지 안소니님이 또 뽀 분이에선 대가라는 걸 알려 드리고 싶군요.



김창욱 / 경북 문경시 산양면 반곡1리 237-3

승표 값을 이기기 위해 2개의 그림(아톤 갤러리에 갈 것과 게파위에 갈 것)을 보내 주셨군요. 그림은 전체적으로 무난해 보이지만 선 처리가 너무 딱딱한 느낌을 주는군요. 명암처리도 좀 더 연습이 필요할 것 같군요.



??? / 서울시 도봉구 쌍문2동 75-46 13/5

이름도 없는 무명씨의 그림이네요. 매직과 색연필을 섞어 그렸는데 아마도 바탕을 먼저 칠해 놓고 그 위에 그림을 그리는 것이 기본이 아닌가 합니다.

발매리스트

이 발매 리스트는 각 게임 업체들의 출시 계획을 토대로 작성된 것입니다. 그러므로 각 업체의 사정에 따라 발매일이 달라질 수도 있으니 유의하시기 바랍니다.

국산 게임

12월

게임명	장르	제작사	유통사
옵스타클	전략 시뮬레이션	소프트머신	금강기획
아담 문워즈	전략 시뮬레이션	성진멀티미디어	BCI
뱀프1/2	액션	단비	삼성전자
개미맨 2	액션	남일 소프트	SKC
드로이얀	롤플레잉	KRG소프트	에스티 엔터테인먼트
카운터블로우	전략 시뮬레이션	시노조익	SKC
8.15	전략 시뮬레이션	클라리온	미정
8용신 전설	롤플레잉	가람과 바람	KDS
영혼기병 라젠카	액션 어드벤처	패밀리프로덕션	현대정보기술
판타랏사	전략 시뮬레이션	소프트맥스	하이콤
황금 임파서블	어드벤처	재미시스템	금강기획
펜타스톤	롤플레잉	디파인	미정
쥬센사요	롤플레잉	샘슨	하이콤

1월

게임명	장르	제작사	유통사
장보고전	전략 시뮬레이션	트리거	미정
이리너	롤플레잉	재미시스템	금강기획
파워랠리 98	레이싱	한겨레정보통신	한겨레정보통신
코룸 2	롤플레잉	하이콤	하이콤
가이스터스	액션 어드벤처	퀘이사	하이콤
크래쉬 다이브	액션	하이콤	하이콤
창세기전 외전	롤플레잉	소프트맥스	하이콤
추 더 리퍼	롤플레잉	미리내소프트	미리내소프트
파티마의 문양	롤플레잉	미리내소프트	KDS
크리스탈 플리트	롤플레잉	크레이21	금강기획

2월

게임명	장르	제작사	유통사
창세기전 외전	롤플레잉	소프트맥스	하이콤
리그마롤	롤플레잉	통큰	통큰
브리트라	어드벤처	FEW	미정

98년 봄

게임명	장르	제작사	유통사
한국 프로야구	스포츠	사내스포츠	비스코
쥬라기 원시전 2	전략시뮬레이션	트릭	미정
아트리아 대륙전기	롤플레잉	재미시스템	미정

해외 게임

12월

게임명	장르	제작사	유통사
데드락 2	전략 시뮬레이션	어콜레이드	금강기획
미스	전략 시뮬레이션	번지	삼성영상사업단
세븐스 리전	전략시뮬레이션	에픽 메가게임즈	삼성영상사업단
컨스트럭터(한글판)	시뮬레이션	시스템3	삼성영상사업단
버추어캅 2	액션	세가PC	SKC
리븐	어드벤처	브로더번드	삼성전자
워로드 3	전략 시뮬레이션	SSG	삼성전자
와이프아웃 XL	레이싱	시그노시스	SKC
업라이징	전략 시뮬레이션	3DO	메디아소프트
에베루즈 스페셜	육성 시뮬레이션	후지쯔	삼성전자
디스크스테이션 4호	복합장르	컴파일	KCT
레지던트 이블	액션 어드벤처	캡콤	쌍용
툼레이더 2	액션	아이도스	쌍용
프린세스 메이커 3	육성 시뮬레이션	가이낙스	쌍용
폴아웃	롤플레잉	인터플레이	쌍용
워터월드	어드벤처	인터플레이	쌍용
팬저 제너럴 2	전략 시뮬레이션	SSI	쌍용
원숭이섬의 저주	어드벤처	루카스아츠	동서게임채널
지혜의 땅 2	롤플레잉	웨스트우드	동서게임채널
제다이 나이트	액션	루카스아츠	동서게임채널
용기전승 2	롤플레잉	KSS	오렌지소프트
수호전 천도 108성	전략 시뮬레이션	코에이	비스코
신조협려	롤플레잉	소프트월드	소프트월드 코리아
슈퍼 에어컴뱃 2	비행 시뮬레이션	시스템 소프트	디지타워
피파98	스포츠	EA스포츠	동서게임채널
프로젝트 파라다이스	액션	얼터너티브	SKC
워크래프트(한글화)	전략 시뮬레이션	블리자드	SKC
미트퍼펫	액션	크로노스	한겨레정보통신
디바이드	액션	레디컬	한겨레정보통신
다크 리프트	액션	크로노스	웅진미디어
라이징랜드	전략 시뮬레이션	마이크로아이즈	경수
마법사가 되는 방법 2	육성 시뮬레이션	TGL	KDS

1월

게임명	장르	제작사	유통사
하드볼 6	스포츠	어콜레이드	금강기획
드림스 투 리얼리티	어드벤처	크리오	경수
유빅	어드벤처	크리오	경수
소닉3D 블라스터	액션	세가PC	SKC
맹크스TT	레이싱	세가PC	SKC
좀비 빌리지	어드벤처	시그노시스	SKC
플래닛 블루피	액션	엡시텍	SKC
헬파이어	롤플레잉	시에라 온라인	SKC
스타크래프트	전략 시뮬레이션	블리자드	LG소프트

2월

게임명	장르	제작사	유통사
파이널 판타지 7	롤플레잉	스퀘어소프트	삼성전자
황제	전략 시뮬레이션	C&E	금강기획



앙케이트 조사에 성의껏 답해 주신 분

챔프점수 700점(5명)

공현준/전북 익산시 신동동명연립 B동 302호
김경일/경북 구미시 선산읍 교리 919-1
김승훈/경남 진주시 가좌동 가좌주공 APT 211동 903호
김지현/경기도 안양시 동안구 평촌동 목련 607-1202호
박현덕/경기도 안양시 동안구 호계동 990-16호
이상윤/주산시 사상구 모라동 788-15번지 20통 4반
오우일/서울시 송파구 가락 2동 프라자 APT 12동 201호
이용용/달서구 본동 그린맨션 203동 106호
이찬표/서울시 강북구 번 2동 주공 APT 508동 206호
홍정호/서울시 용산구 용문동 남양빌딩 5층
허휘수/인천시 연수구 옥련동 럭키 APT 112/303

챔프점수 500점(10명)

강동균/서울시 강남구 대치 2동 은아 APT 3동 603호
박종수/부산시 금정구 회동동 285-11 24/5
박창욱/경기도 광명시 소하 2동 881-36호
이경진/서울시 강북구 수유 3동 36-19

IBM PC 게임(2명)

김지은/대구시 수성구 범문동 삼주 티운 103동 801호
이혜영/대전시 중구 산성동 122-10 21/1

초음속퀴즈

마지막에 아주 잔인하게 죽이기로 소문난 모탈 컴뱃트 4. 이 게임에서는 특정 스테이지에서 페이탈리티를 사용하는데 그 장소는 어디일까요?

보내실 곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 월간 게임챔프 [초음속 퀴즈] 담당자 앞
마 감 : 1997년 12월 25일
당첨자 발표 : 게임챔프 98년 2월호 챔프게시판

12월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

초음속 퀴즈 정답 : 고우키

박진석/광주시 북구 문흥동 대주 APT 205동 1005호
박휘성/부산시 동래구 명륜 2동 174-29 14통 3반
▶ 이상 2명에게는 IBM PC 게임을 드립니다.

파워맨을 찾아라

문제 : 갈수록 새로워지는 파워맨! 챔프 속 어딘가에 숨어 있는 파워맨을 찾아 엽서에 보내주세요.

12월호 정답 : **154쪽 아트갤러리 위쪽에 있는 그림그리는 파워맨**

당첨자

♡ 이하 3명에게는 IBM PC 게임을 드립니다.

김경예/서울시 양천구 목 3동 동신 APT 8/804
양석윤/서울시 성북구 길음 3동 1064-17호 4/1
최성호/경북 경주시 안강읍 경단 2리 1115번지

♡ 이하 7명에게는 챔프점수 500점씩 드리겠습니다.

송석헌/서울시 강남구 개포 4동 현대 APT 201동 502호
최석하/대전시 서구 가수원동 806-1
정현주/경남 김해시 외동 주공 APT 115-402 705번지
김중완/경기도 용인시 기흥읍 신갈리 14-4 신미주 APT 101동 1806호
현상진/서울시 강동구 상일동 227번지 402호
강동현/경기도 군포시 제궁동 화성 APT 123동 604호
예상필/대구시 동구 불로동 518-1



GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CH



보너스 환상특급

이 코너는 IBM PC게임과 챔프 점수도 받을 수 있는 코너입니다. 또한 1년치 챔프 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 챔프 점수 1,000점도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 6개월치 선물 대방출이 실시되는 98년 5월호까지 계속 기록됩니다.

획득한 챔프점수의 기한은 97년 6월호부터 97년 11월호까지이며 선물 당첨자는 발표일로부터 1개월이 지나면 무효처리 됩니다.

네모네모 로직

Column clues (left to right, top to bottom):

Col	Clue
1	4
2	3 2
3	3 3
4	2 2 1
5	2 1 1
6	2 1 1
7	2 2 2
8	1 1 1
9	2 1 1 1
10	3 2 2 1
11	3 2 2 1 1
12	5 2 2 3
13	1 3 2 7 1
14	1 1 4 1 11
15	1 6 9 1
16	1 1 4 10 1
17	4 1 3 11
18	4 3 11
19	4 3 11
20	9 2 1 3
21	8 3 1 2 1
22	6 11 1
23	3 16
24	11 1 1
25	1 1

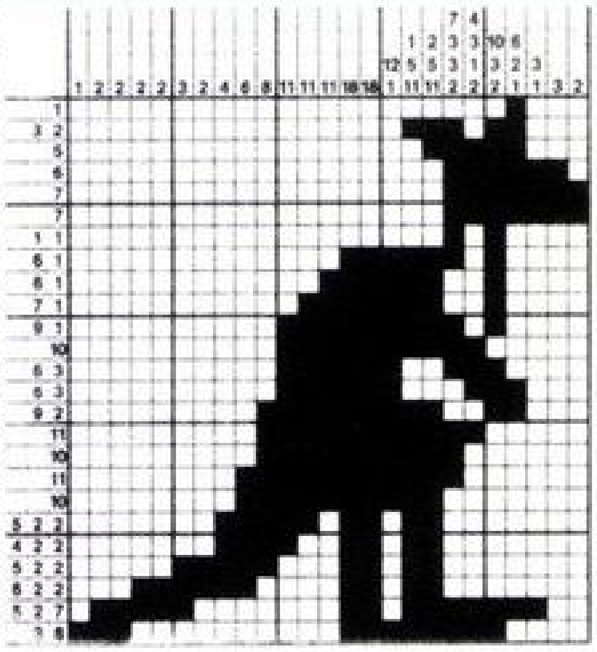
Row clues (top to bottom):

Row	Clue
1	7
2	1 5
3	3 1 6
4	4 6
5	7 1 4
6	2 4 1 4
7	2 3 4
8	2 3 4 1
9	2 8 1
10	1 1 6 2
11	2 2 4 3
12	1 2 1 4
13	2 2 1 8
14	1 4 2 10
15	1 4 9 3
16	4 2 7 3
17	2 4 7 3
18	5 7 3
19	11
20	6 2
21	10 1
22	8 2
23	2 1 5 1
24	1 1 3
25	8 1 1 1

♥ 위의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 네모네모 로직 단행본을 드리고 나머지 5명에게는 챔프점수 500점씩을 드립니다.

보내실곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 게임챔프 [네모네모 로직] 담당자 앞

지난호 네모네모 로직 정답



지난호 네모네모 로직 당첨자

김기원/서울시 양천구 신월 3동 46-18 화평빌라 나동 201호

김미혜/경기도 성남시 수정구 복정동 283-7

문형진/서울시 도봉구 쌍문 1동 490-18호 현대 맨션 502호

이영주/서울시 양천구 목 1동 930번지 현대 APT 101동 708호

장경욱/서울시 강남구 대치동 선경 APT 3-1507

●이상 5명에게는 네모네모 4탄 단행본을 드리겠습니다.

김기정/서울시 강동구 성일동 중앙 하이츠 3동 1205호

김용범/부산시 남구 용호 3동 514-1번지 동부 APT 101동 1206호

이일호/서울시 중구 신당 5동 617번지 17통 9반

장현식/부산시 진구 초읍 51-37 10/2

조남범회/대전시 서구 둔산동 은초롱 APT 1505호

●이상 5명에게는 챔프점수 500점씩 드리겠습니다

게임문의 서비스 중단

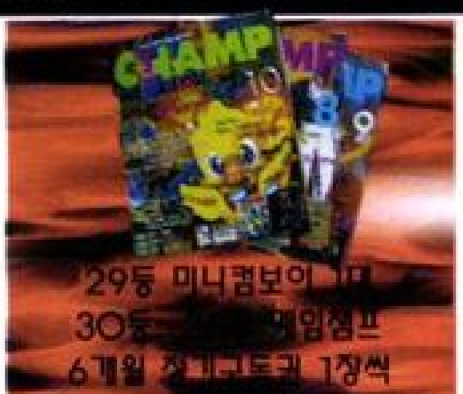
● 게임챔프의 게임문의 서비스전화가 지난 3월 2일부로 중단됨에 따라 슈퍼컴보이 게임에 대한 문의 사항은 천리안 게임챔프(GO champg)에 접속한 후 12번 게임챔프에, 13번 자유게시판 (1번 슈퍼컴보이)에 올려주시면 성심성의껏 답변해 드리겠습니다.

*다른 게임에 관한 질문 사항은 게임챔프 겜돌장 코너에 엽서를 보내 주십시요.

게임챔프 필자 모집

게임챔프에서는 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 16비트기(SFC, MD)/차세대기(SS, PS,N64)/아케이드/IBM PC입니다. 게임경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상 이어야 하며, 챔프팀 이성필 (02-3142-6845)에게 연락 주세요.

GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME



29등 미니컴보이 1대
30등~35등 게임챔프 6개월 정기구독권 1장씩



36등~45등 최신 게임 공략 비디오 1개씩



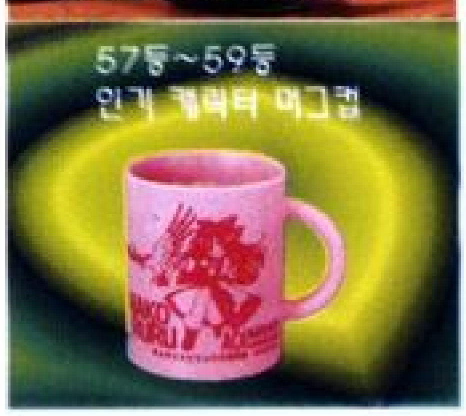
46등~47등 PS 액션 리플레이 1개씩



48등~50등 SS 액션 리플레이 1개씩



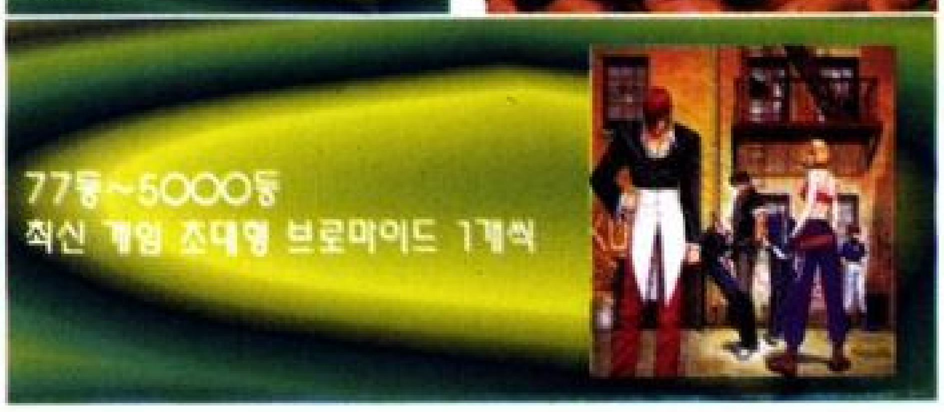
54등~56등 PS 메모리카드 1개씩



57등~59등 인기 캐릭터 머그컵



60등~66등 매직 더 개더링 카드 1개씩
67등~76등 다마고치류 게임기 1개씩

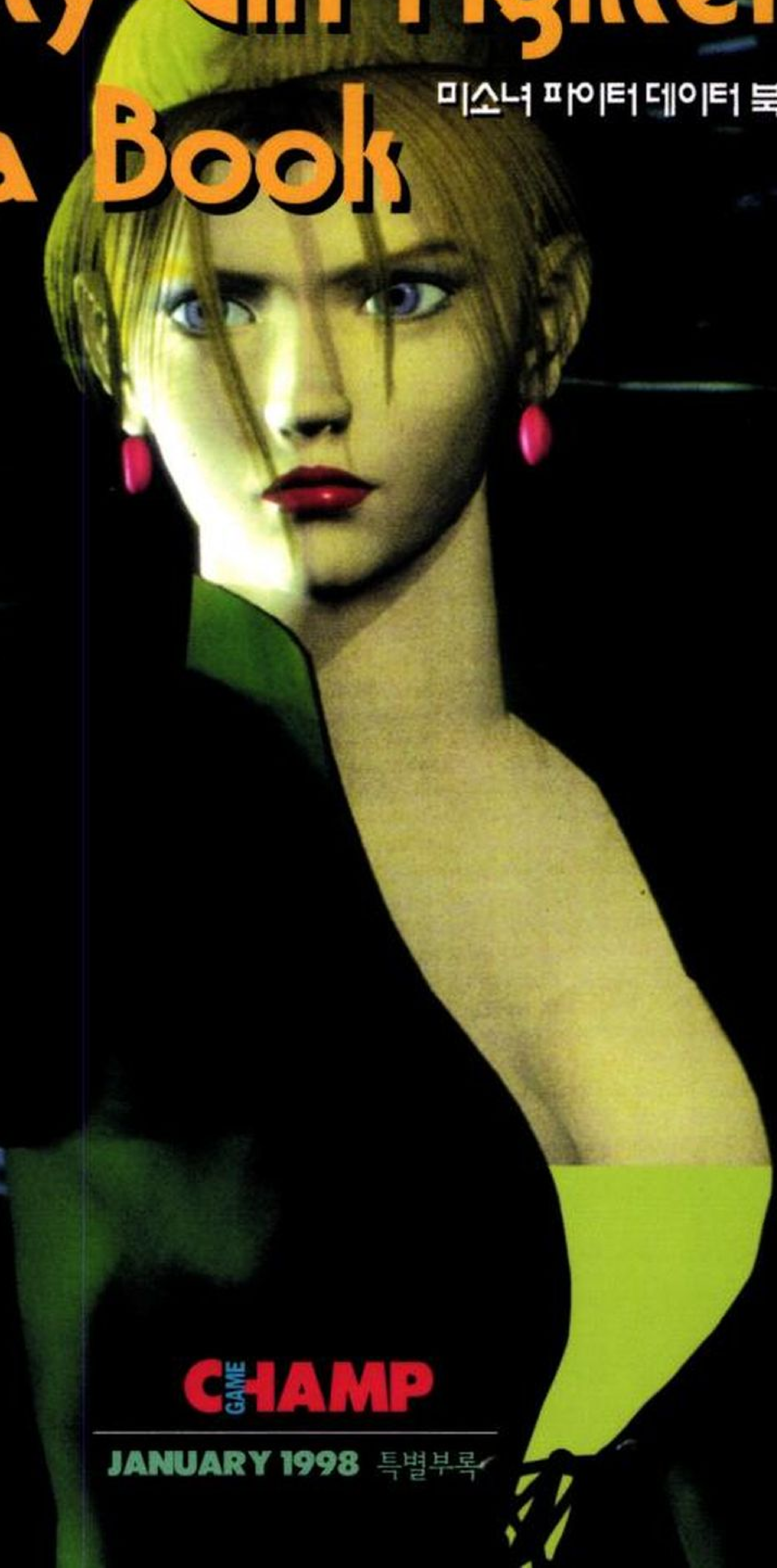


77등~5000등 최신 게임 초대형 브로마이드 1개씩


PC 게임지 사상 국내 최초「부수공사기구 한국ABC」가입
판매부수 1위
PC CHAMP
(챔프 때문에··) 벌써 밤샜단 말이야~
대한민국 최고의 PC게임지 PC CHAMP
긴급공략/ 세계 최고의 어드벤처 원숭이섬 3탄
한글판 원숭이섬의 저주
December 1997
12월호
추천공략/ 영원한 명작 미스트 2탄
리븐
완벽공략
수호전 천도 108성
팬저 제너럴 2
아머드 피스트 2
맵공개
공략노하우/ 1 토탈 어나이얼레이션
2 컨퀘스트 어스
절찬 판매중!
게임특집/ 창세기전 외전
송년특집/ 메리크리스마스 만들어줄 해피게임 50선
98년 스포츠게임 공략 하이라이트/ 피파 98, NBA 98, 하드볼 6, NHL 98
이것이 알고 싶다/ 울티마 온라인
기대작 훔쳐보기/ 스타크래프트
공략 X파일/ 마법 및 아이템 목록 완전 공개 파랜드 택틱스 2
크리스마스 선물을 정품게임부록으로···
골드
NOD편
ABC
부수공사기구
한국ABC가입
초기대작 따라잡기
PC용 파이널 판타지 7
게임시사회
1 판타랏사
2 C&C 솔 서바이버
최신 대작 '커맨드 앤 컨커 골드' NOD편 정품
정품
2개월 연속 강타!
부록
PC GAMER 독점기사특약
임시특가 7,500원(정품 CD부록 포함)

Pretty Girl Fighter Data Book

미소녀 파이터 데이터 북

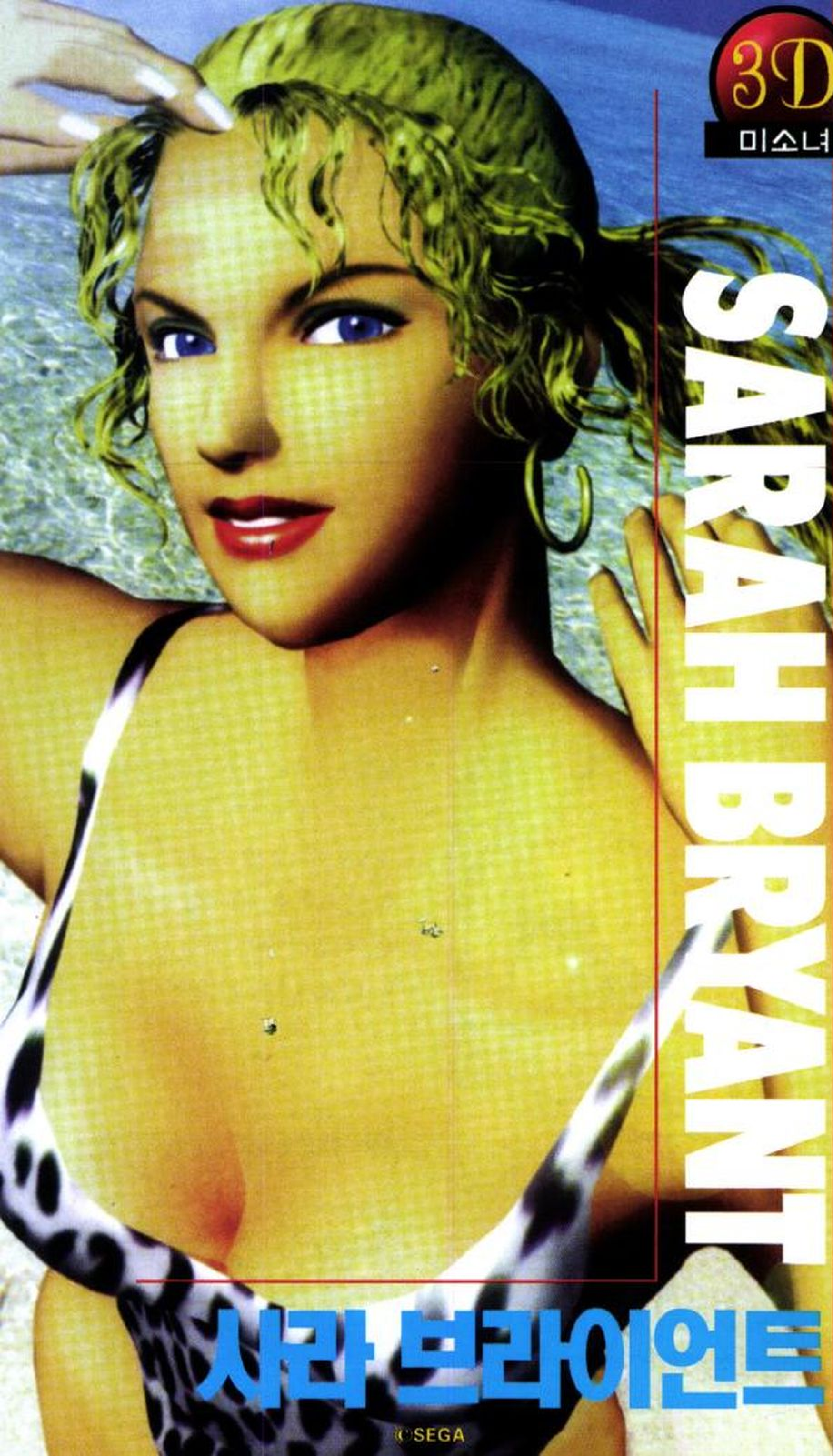


GAME CHAMP

JANUARY 1998 특별부록

미소녀 파이터 데이터 북 INDEX




3D
미소녀
SARAH BRYANT
사라 브라이언트
©SEGA

사라 브라이언트(SARAH BRYANT)

STORY

사라는 그녀의 오빠인 잭키가 인디카 레이스에서 사고를 당하자 그 사건을 독자적으로 조사하게 된다. 그런데 사라는 오히려 수수께끼의 집단에 잡혀 쇄뇌를 받고 제 1회 세계 격투 토너먼트에 출전한다. 그러나 쇄뇌가 불완전했던 탓인지 사라는 결국 잭키를 쓰러뜨리지 못하고 끝나버린다.

그 후 사라는 다시 쇄뇌되어 제 2회 세계 격투 토너먼트에 보내지지만 잭키에 의해서 구출된다.



토너먼트가 끝나고나서 사라는 잭키가 자신의 친오빠라는 얘기를 듣지만 기억을 상실해 그와 함께 생활하는 것은 불가능했다. 이후 뉴욕에서 혼자 살게된 사라는 절권도 트레이닝 중 조금씩 기억을 되찾기 시작한다.

그러던 어느날 제 3회 세계 격투 토너먼트의 초대장이 날아오고 사라는 자신의 잃어버린 기억을 찾기 위해 토너먼트의 참가를 결정한다.

취미 : 스카이 다이빙

신장 : 173cm

몸무게 : 55kg

B/W/H : 91/57/90

혈액형 : AB형

생년월일 : 1973년 7월 4일

국적 : 미국

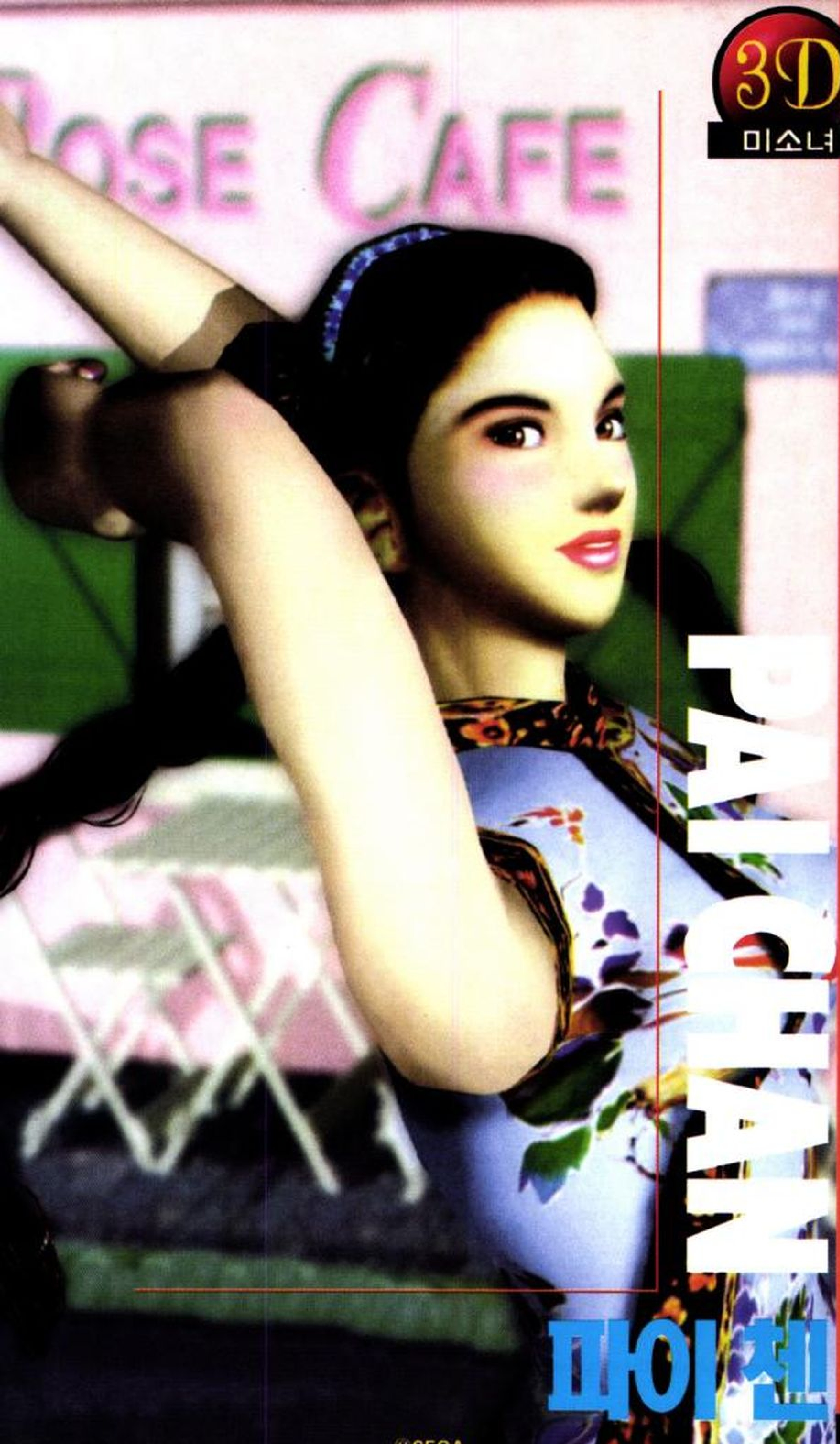
격투 스타일 : 절권도

챔프 추천기

■PPP↘ or ← K

■↘ K+E

■↓→ K (착지 직후) K



3D
미소녀
PAI CHAN
파이 첸

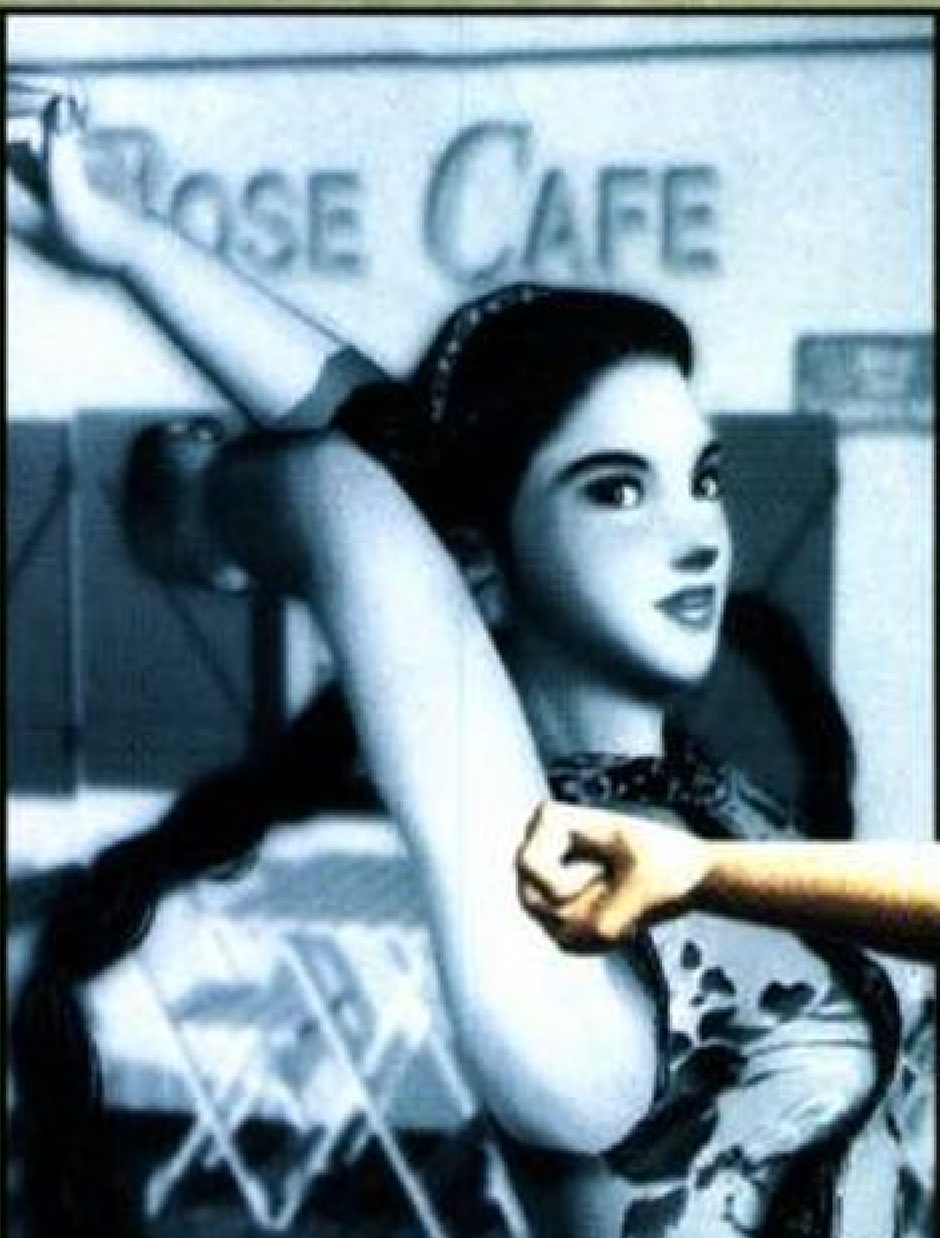
파이 첸(PAI CHAN)

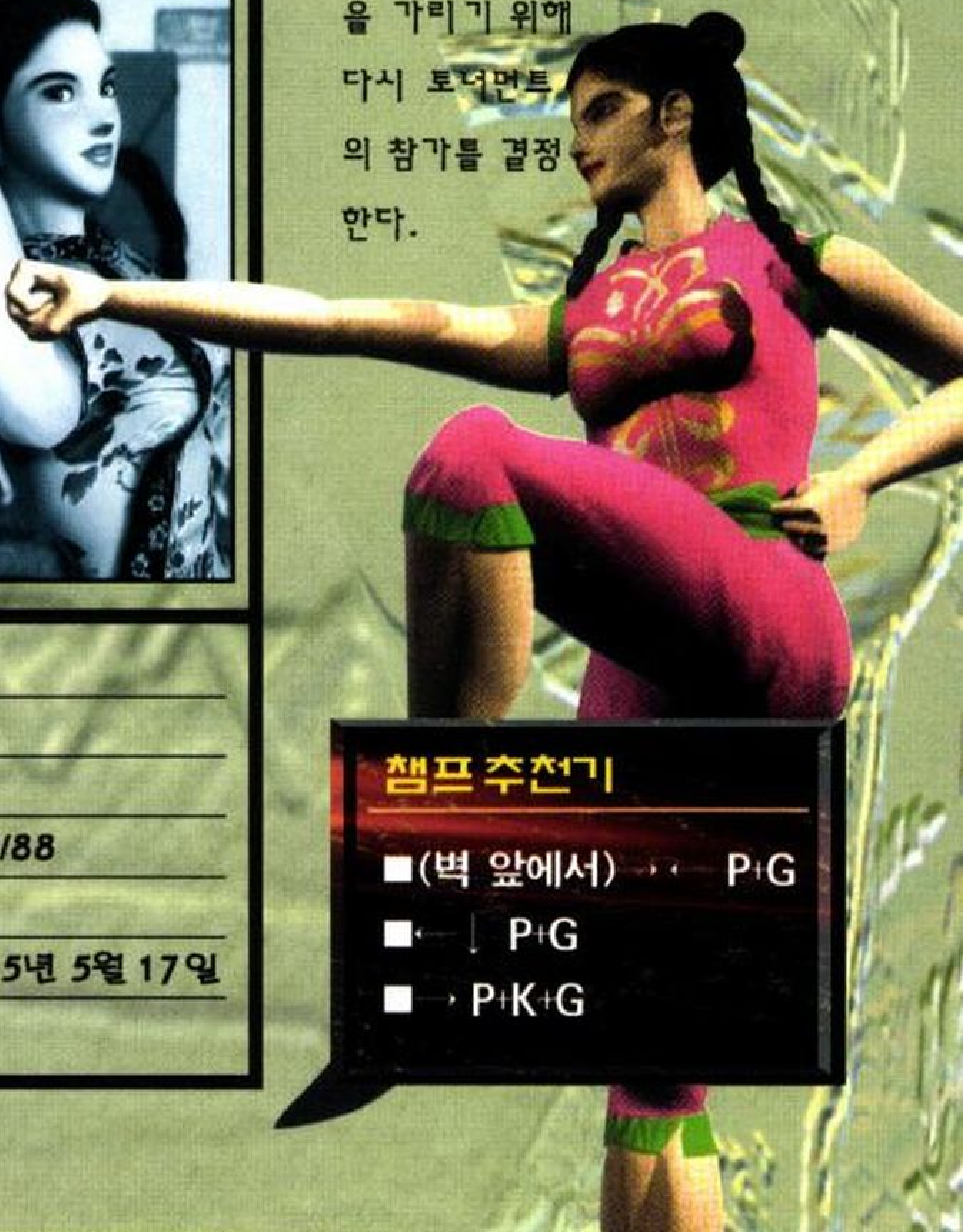
STORY

제 2회 세계 격투 토너먼트의 결과는 라우에게 패한 것으로 끝났지만 라우와 격투를 벌이는 도중 그가 자신의 가족을 소홀히하는 것 같으면서도 가족들을 구하려는 것이 과연 무엇인가를 생각하게 됐다.

제 2회 토너먼트가 끝난 후 파이는 전세계 로케이션을 감행한 격투 영화의 촬영을 계속하는데... 1년하고도 몇개월이 지난 어느날, 그녀에게 제 3회 세계 격투 토너먼트의 초대장이 날아 온다.

그 중에는 당연히 라우의 이름도 있었다. 파이는 라우와 격투를 하고 그 우열을 가리기 위해 다시 토너먼트의 참가를 결정한다.





취미 : 댄싱
신장 : 167cm
몸무게 : 48kg
B/W/H : 85/53/88
혈액형 : O형
생년월일 : 1975년 5월 17일
국적 : 홍콩

챔프추천기

■(벽 앞에서) → ← P+G
■← ↓ P+G
■→ P+K+G



3D
미소녀
AOI UMENOKOUJI
우메노코우지 아오이
©SEGA

우메노코우지 아오이(UMENOKOUZI AOI)

STORY

일본 코토에 옛부터 내려오는 명문 도장의 장녀 아오이는 어린 시절부터 아버지의 합기 유술을 보아왔다. 원래 유키 집안과 교류가 있어 어릴 적부터 아키라와 함께 연습을 했던 적도 있다. 동네의 무술 시합에도 종종 출전했던 아오이는 다른 사람을 압도하는 강력함으로 우승을 독차지했다.

그러 때면 시상식 후 아키라와 만나 서로의 무술에 대해서 이야기하고 했다.

그때 마침 아키라가 세계 격투 토너먼트에 대한 이야기를 아오이에게 했다.



그것을 들은 아오이는 자신도 출전할 수 있을지, 또 아키라와 대전할 수도 있는지에 대해 묻지만 아키라는 대답하지 않았다.

며칠 후 아오이는 아버지에게 말했다.

"세계 격투 토너먼트에 출전하고 싶어요. 나의 실력을 시험해 보고 싶어요"라고. 한참 이야기를 들은 아버지는 주머니에서 제 3회 세계 격투 토너먼트의 초대장을 꺼낸다.

"실력을 시험해 봐라"라는 한마디를 남기고 초대장을 아오이에게 건네준다. 자신의 실력을 시험해 보기 위한 아오이의 격투는 시작된다.

취미 : 꽃꽂이

신장 : 162cm

몸무게 : 47kg

B/W/H : 83/53/86

혈액형 : A형

생년월일 : 1979년 3월 10일

국적 : 일본

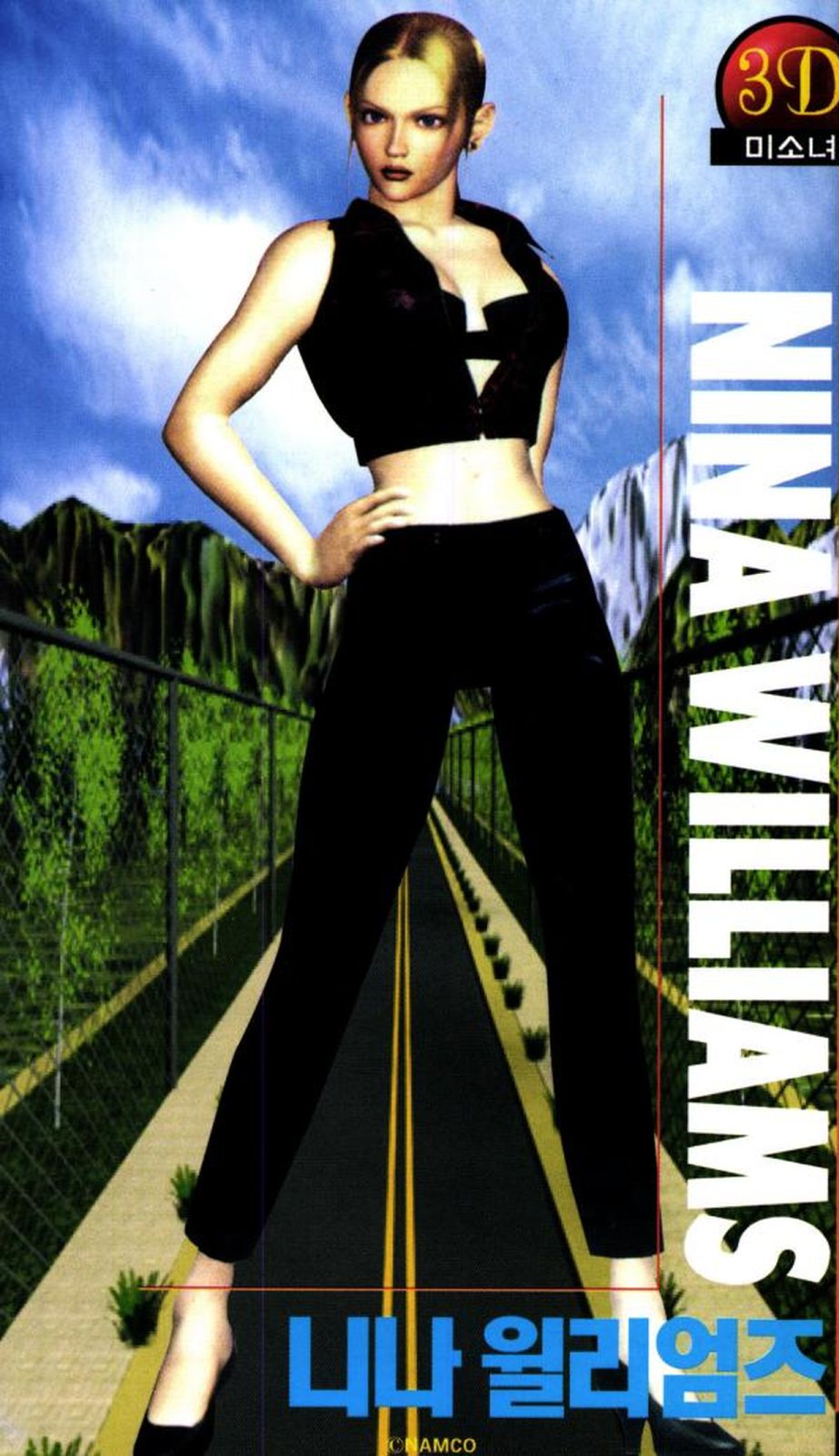
격투 스타일 : 합기유술

챔프 추천기

■←↙↓↘→ P+G

■→↘↓↙← P+G

■(적의 등 뒤에서) → P+K

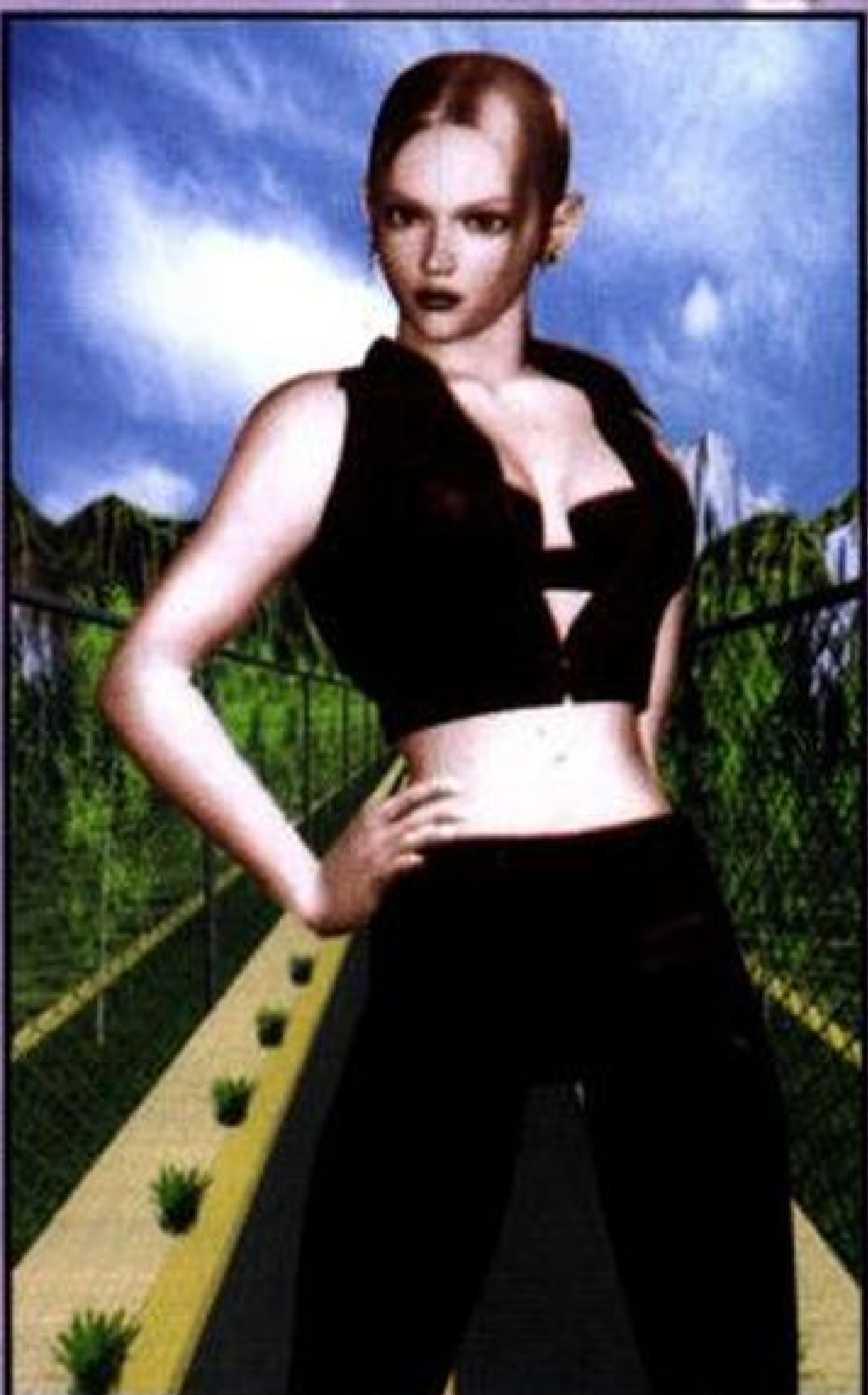

3D
미소녀
NINA WILLIAMS
니나 윌리엄즈
©NAMCO

니나 윌리엄즈(NINA WILLIAMS)

STORY

지난 대회 때 카즈야 암살 지령을 받았지만 안나와 다툼을 벌이다가 암살에 실패한다. 니나와 안나는 카즈야의 부대에 잡혀 보스코노비치 박사가 개발한 콜드 슬립 시작기(냉동 인간화 기계) 제 2호의 실험 대상이 된다. 그것을 알아채지 못하고 15년의 세월이 경과한다.

그즈음 헤이하치 사설평화부대 '철권중'이 '투신'을 발굴. 그 '투신'의 파동이 니나의 혼을 불러 일으킨다. '투신'에게 조종된 채 니나는 다시 암살자가 되어 카자마 진을 표적으로 하게 된다.

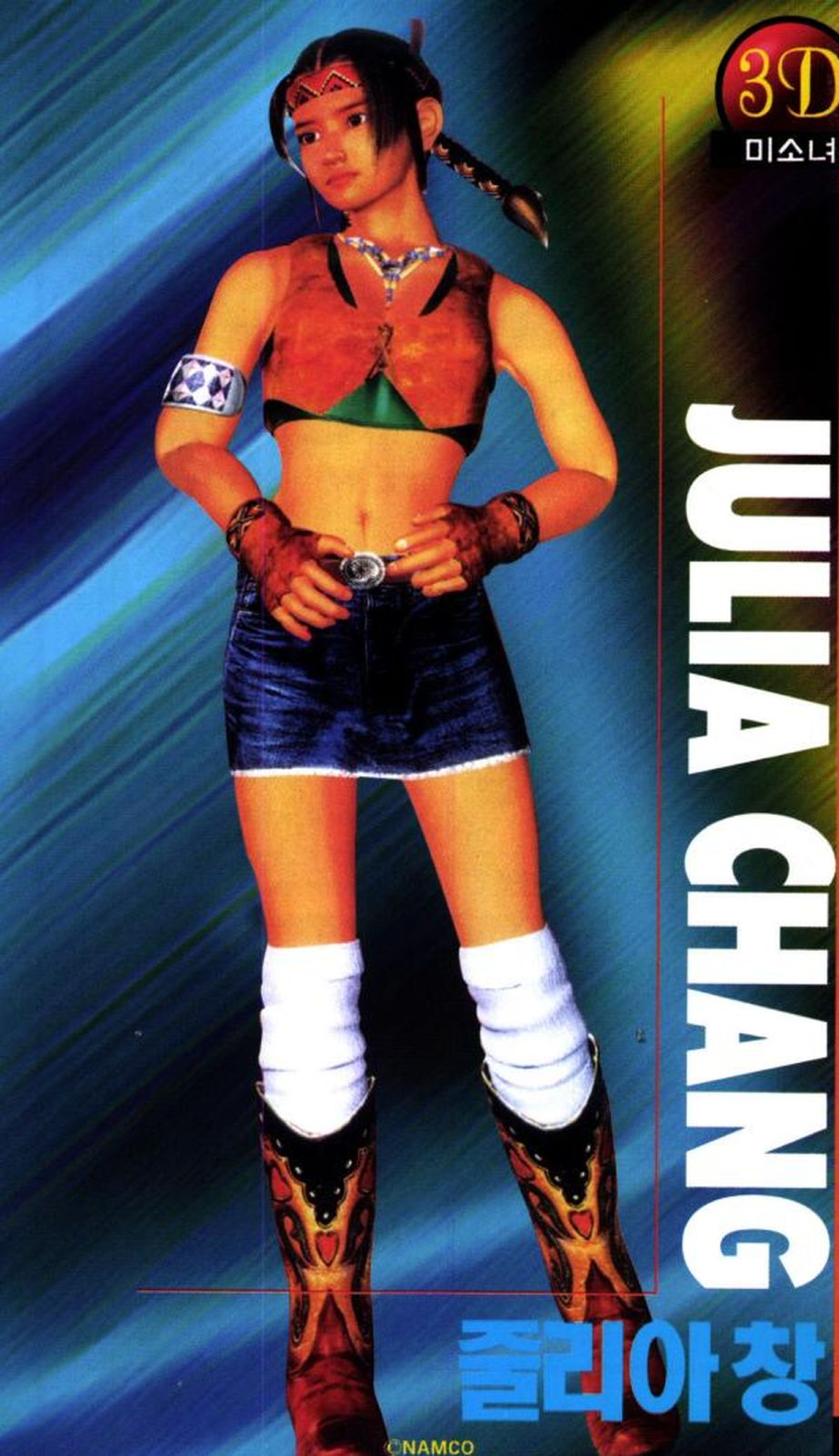




국적 : 아일랜드
격투 스타일 : 골법, 합기도를 기초로 한 암살격투술
나이 : 22세
신장 : 161Cm
체중 : 49Kg
혈액형 : 원래 A형이었지만 냉동되면서 바뀜
직업 : 카자마 암살 기도
좋아하는 것 : 기억 없음(하지만 밀크 티를 좋아하는 듯함)
싫어하는 것 : 기억 없음(하지만 안나를 싫어할 지도 모름)

챔프 추천기

- LK후 ↓+RK, LP, → → LK
- LK후 ↓+ RK, LP, ↓+RK, LP, → → LK
- LK후 LP, RP, ↓+RK, LP, → → LK


3D
미소녀
JULIA CHANG
줄리아 창
©NAMCO

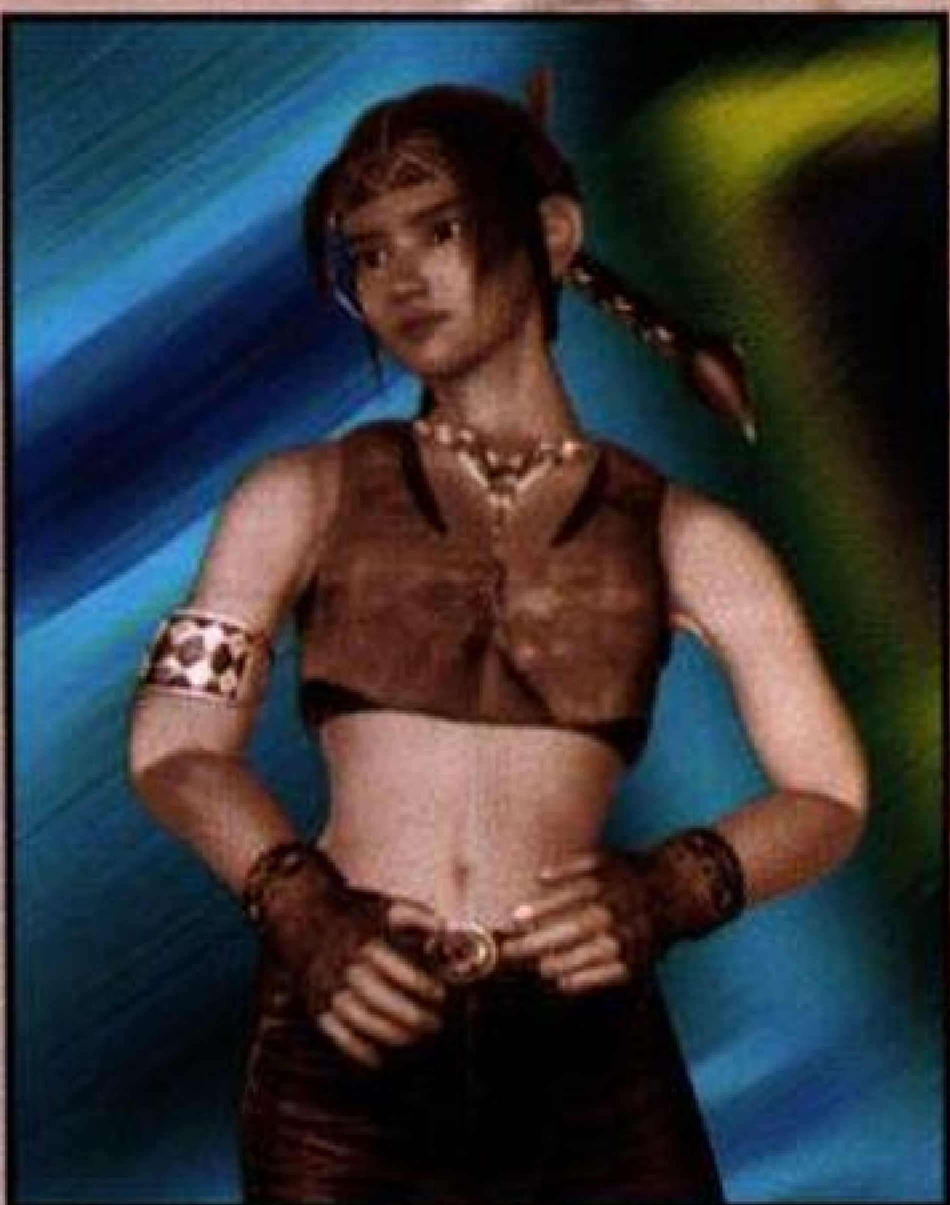
줄리아 창(JULIA CHANG)

STORY

미셸과 같은 마을에서 고고학을 연구하는 소녀. 어릴 적, 인디오의 유적에 버려져 있던 것을 미셸 창이 발견했다. 미셸은 줄리아를 가족처럼 사랑하면서 키웠다. 줄리아도 미셸과 그 마을을 사랑하고 그 마을 지키기 위해 강해져야 한다는 미셸의 가르침을 받아 미셸의 기술을 전수받는다. 그러던 중 줄리아 18세가 되던 어느해 봄. 세계의 유명한 격투가 실종사건을 '투신' 이 일으켰다는 소문이 미셸의 마을에도 들려왔다. 이 '투신'의 전설은 미셸의 마을에 예전부터 내려오던 전설이기도 하고 과거에 카즈야가 노린 '인디오의 보물을 상징하는 미셸의 펜던트' 가 무언가 관계가 있는 것은 아닐까 하고 마을 사람들은 공포에 떨었다.



마을 사람들이 불안에 떨고 있을때 미셸은 '투신'을 움직이는 힘이 무엇인지 알기 위해 과거에 펜던트를 노렸던 미시마 재벌, 헤이하치에게 진실을 듣기 위해 일본으로 향한다. 헤이하치에게 찾아간 지 여러날이 지나도 미셸이 돌아오지 않자 헤이하치에게 미셸이 당한 것은 아닐까 생각하고 줄리아는 헤이하치를 만나러 떠난다.



국적 : 미국

격투 스타일 : 심의육합권, 팔극권을 기초로 한 각종 중국권법

연령, 신장, 체중, 혈액형 : 18세, 165Cm, 54Kg, B형

직업 : 고고학 연구

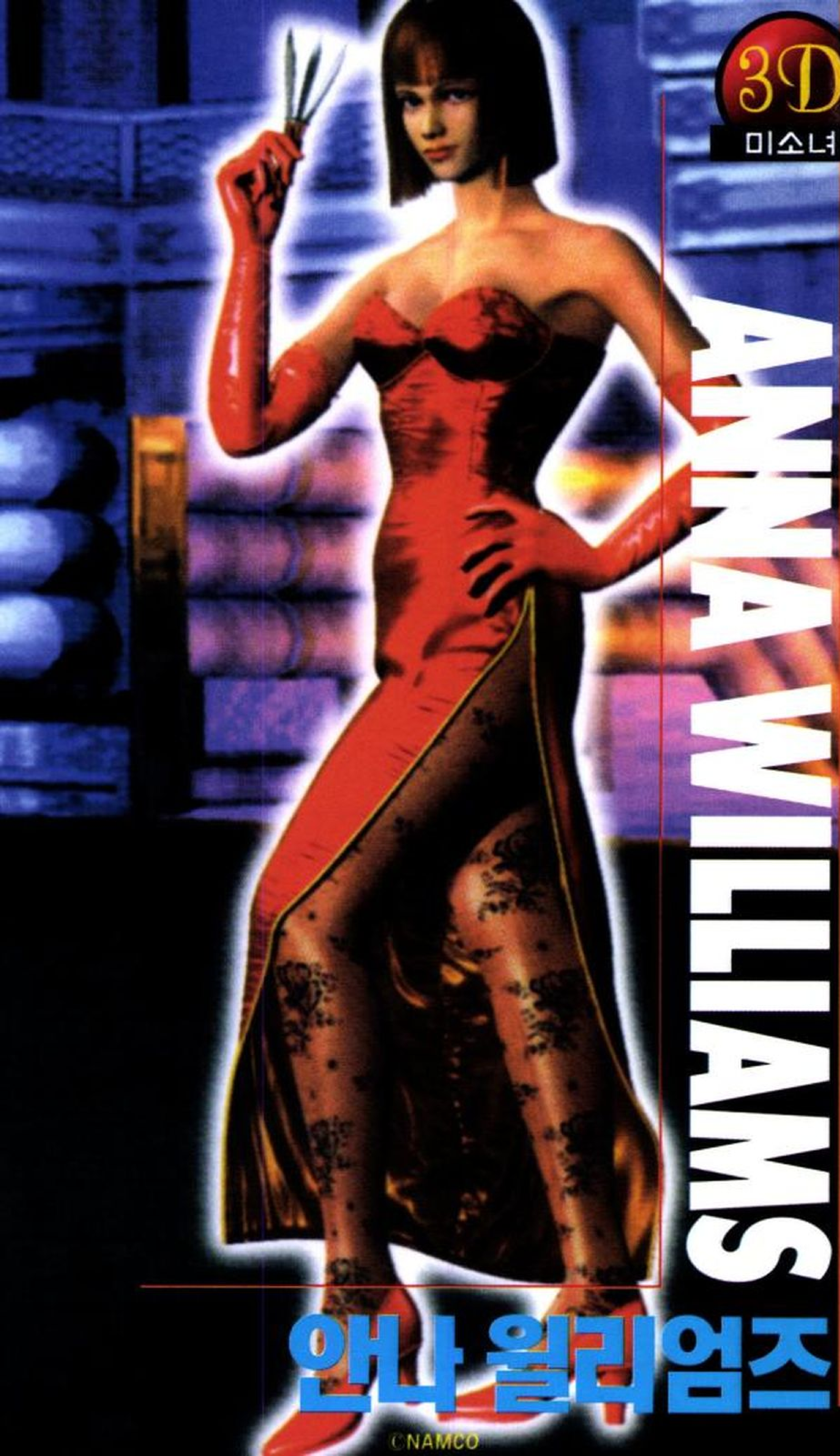
취미 : 사냥

좋아하는 것 : 버팔로

싫어하는 것 : 미시마 재벌

챔프 추천기

- LK+RP, LP
- → LP+RK
- LK+RK, RK


3D
미소녀
ANNA WILLIAMS
안나 윌리엄즈
©NAMCO

안나 윌리엄즈(ANNA WILLIAMS)



19년 전, 안나는 카즈야로부터 자신의 언니 니나가 콜드 슬립(냉동 상태)의 실험에 사용된 것을 들었다. 아직도 수면상태인 언니를 상대로 싸움을 한 것이 견딜 수가 없었고 게다가 자신만 늙어가는 것을 허락할 수 없었다. 그렇게 생각한 안나는 스스로 콜드 슬립을 희망하고 니나가 깨어날 때 자신도 깨어나도록 프로그램한다.

그리고 19년 후 투신의 파동에 의해 니나는 눈을 뜬다. 니나와 동시에 눈을 뜬 안나는 자매 싸움을 다시 시작하려고 니나를 덮치지만 언니 니나는 기억을 전부 잃어버린다. 그래서 안나는 다시 암살자의 길을 걸으려는 니나를 도와주려 하지만 점차 니나와 함께 사건에 휘말려들게 된다.



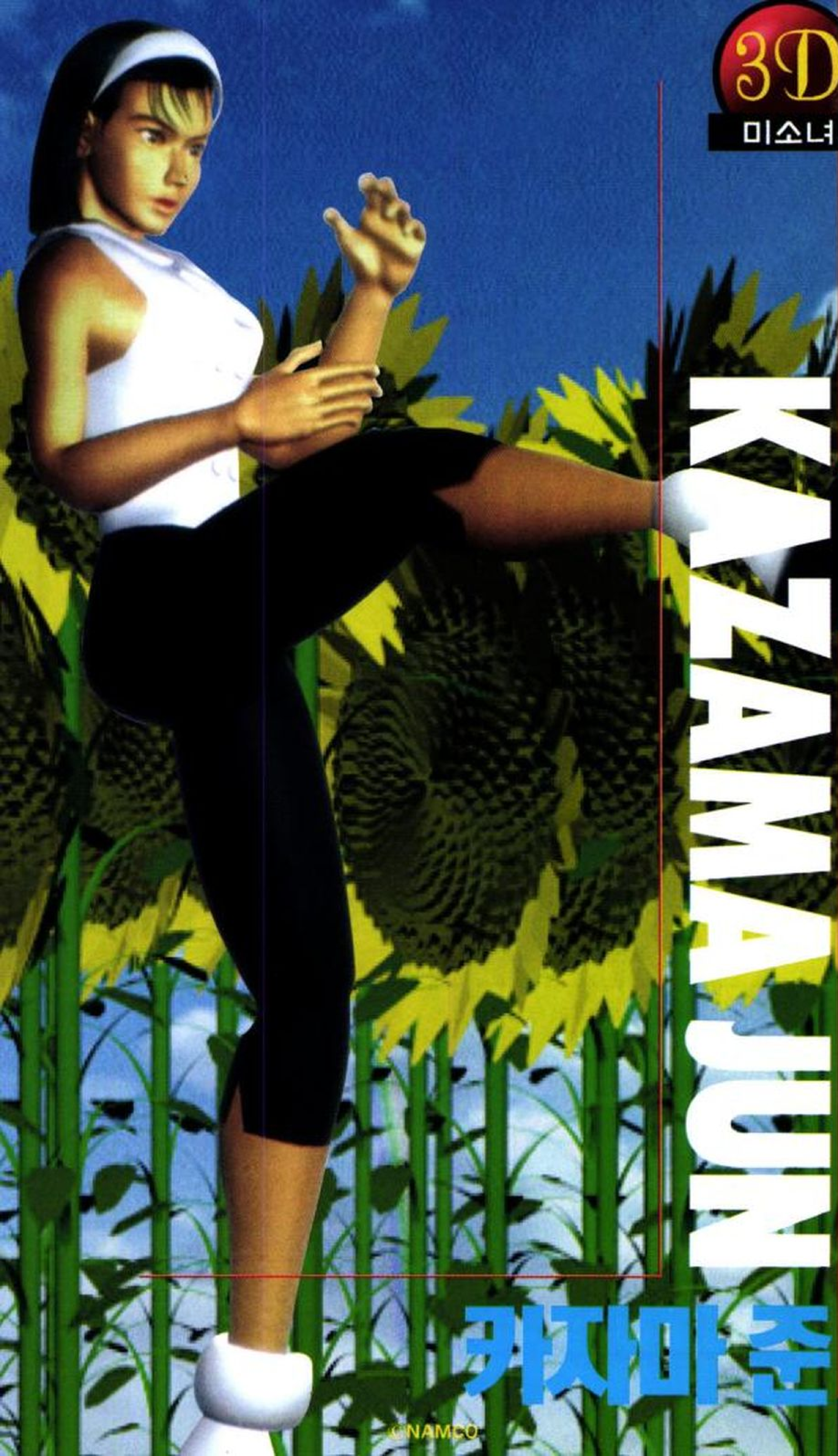
- 국적 : 아일랜드
- 격투 스타일 : 골법, 합기도를 기초로 한 암살 격투술
- 나이 : 20세
- 신장 : 163Cm
- 체중 : 49Kg
- 혈액형 : A형
- 직업 : 학생이었으나 중퇴했음
- 취미 : 언니에게 거짓 기억을 심어 주는 일
- 좋아하는 것 : 에스프레소 커피, 제리(만화 '톰과 제리'에 등장하는)
- 싫어하는 것 : 자신에게 관심이 없는 언니

챔프 추천기

- ↘LK, LK, LK, RK
- ↗RK, LK, RK
- →→LP, RP

3D
미소녀

KAZAMA JUN
카자마 준



카자마 준(KAZAMA JUN)

STORY

자연보호단체의 밀수동물감시관으로 활동하고 있는 일본인 여성 카자마 준은 카자마류의 고무술을 사용하고 있다. 니나와 미셸로 하여금 질투를 느낄 정도로 매력적인 캐릭터로서 미시마 카즈야와 결혼을 해 카자마 진의 엄마가 된다.

그러나 카즈야를 찾아 나섰다가 행방불명된다.





격투 스타일 : 카자마류의 고무술

신 장 : 170Cm

체 중 : 54Kg

나 이 : 22세

혈액형 : AB형

좋아하는 것 : 숲에서 일광욕을 즐기는 것

취 미 : 날짐승 관찰

직 업 : 야생동물 보호단체의 회원

챔프 추천기

- → RP
- LK, RK, RK, RK
- LK, RK, RK, RK, LK


3D
미소녀
LING XIAOYU
린 샤오유
©NAMCO

린 샤오유 (LING XIAOYU)

STORY

세계의 유원지와 테마파크를 좋아하는 16세의 소녀. 성인이 되면 꿈에 그리던 유원지를 중국에 세우겠다고 생각하지만 돈은 없고 어떻게 해야할지 막막한 샤오유.
그녀의 스승 겸 먼 친척뻘되는 '왕 진레이' 아저씨에게 들은 적이 있던 일본의 미시마 재벌은 상당히 돈이 많은 것 같았다. 반드시 미시마 재벌의 미시마 헤이하치와 만나고 싶었지만 일본에 어떻게 하면 갈 수 있을 지 몰랐다.
그때 여행을 좋아하는 샤오유는 가족과 홍콩으로 놀러간다. 그곳에서 '미시마 재벌'이라고 씌여진 화려한 요트를 보고 샤오유는 망설임없이 그 배에 몰래 숨어들어간다(마침 헤이하치가 레이에게 대회 출전을 의뢰하기 위해 홍콩에 왔을 때). 미시마 재벌의 배가 일본으로 가는 도중, 샤오유는 발각되지만 그 곳에서 미시마 재벌의 부하 몇명과 난투를 벌인다. 소란이 벌어지자 헤이하치가 나타나는데 그곳에서 헤이하치는 그의 부하들이 어린 소녀의 작은 발에 무참히 쓰러지는 것을 보고 샤오유와 이야기를 하게 된다. 샤오유는 그때 헤이하치에게 자신의 꿈인 중국에 대형 유원지 건립을 부탁한다. 또 자신의 소원을 들어주지 않으면 배 안에서 소란을 피우겠다고 헤이하치를 협박했다. 헤이하치는 자신을 협박하고 있는 상대가 너무 어려 크게 웃은 후 '대회에 출전해서 우승하면 원하는 대로 유원지를 설립해 주마'하고 약속한다. 샤오유는 그 배에서 헤이하치와 행동을 같이 하고 대회 출전을 결의한다.



국적 : 중국

격투 스타일 : 팔괘장, 히괘장을 기초로 한 각종 중국 권법

연령 : 16세

신장 : 157Cm

체중 : 42Kg

혈액형 : A형

직업 : 고등학교 1학년, 팬더 사육반

취미 : 세계의 유명 유원지나 테마파크 견학, 여행

좋아하는 것 : 고기만두, 새우슈마이, 오징어 등

싫어하는 것 : 수학 선생님

챔프 추천기

- PPP ↘ or ← K
- ↘ K+E
- ↓ → K (착지 직후) K

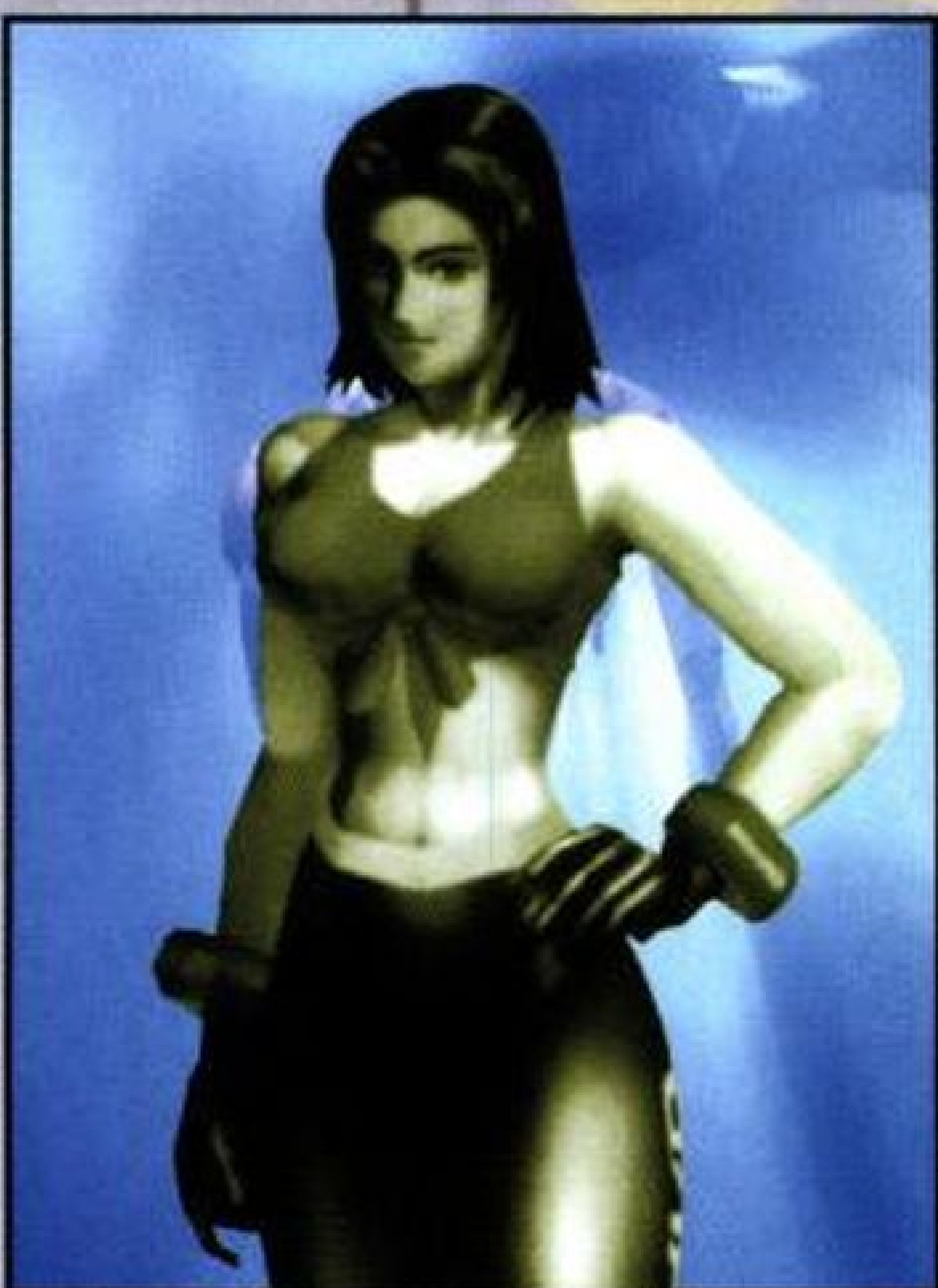


TINA
티나

티나(TINA)

STORY

어렸을 적 어머니를 잃고, 홀로 자신을 키워준 아버지에게 티나는 감사하고 있었다. 하지만 어릴 적부터 시작했던 프로레슬링보다도 하고 싶은 것이 있었다. "티나, 다음 시합말인데.."
"아버지. 있잖아요. 이제 프로레슬링같은건 아무래도 괜찮아요. 아버지가 젊은시절 이루지 못했던 꿈같은 것도이젠 듣기 귀찮아요. 여자 프로 레슬링 챔피온이라고 하더라도 저는22살이예요.
보통 여자의 삶을 살고 싶어요. 정말 프로레슬링은 그만두고 싶어요"
아버지 바스의 얼굴은 빨갛게 달아올랐고 팔은 부들부들 떨리고 있었다. "그러면... 너는 이제 어떻게 살려는 거지?" "저는..모델이 되고 싶어요" 바스의 플라잉크로스촙이 티나에게 날아들었다.



갈라진 기둥, 부서질 것 같은 테이블의 다리. 부녀간의 긴박한 격투는 바스의 허리 통증 때문에 무승부가 되고 말았다. 왕년의 무패의 레슬러라고 불렸던 그도 현역 은퇴로부터는 상당한 시간이 흘러있었다. "내 마음을 알겠니." 허리를 감싸쥐면서 바스는 말했다. "그렇게 격투의 세계가 간단한 것은 아니다. 그래, 이걸 보아라." 바스는 떨어져 있는 잡지를 주워 가장 중앙을 펴서 티나에게 넘겼다. 큼직하게 씌여진 글씨가 티나의 눈에 확들어온다. - 세계최고의 이종격투기대회 "데드 오어얼라이브 97년 대회가 열린다! 작년 우승자는 TV와 잡지에서 대인기 몰이. 티나의 머리가 고속회전을 시작한다.
대회 출전 -> 처녀의 쾌진격 -> 세계에 중계 -> 우승 -> TV출연 -> 모델!
"프로레슬링의 세계만이 아니야. 아버지는 너에게 어느 상대라도 지지 않는강한 아이로 키워서.." "알았어요. 아버지. 전 이 대회에 나가보겠어요."
아버지의 말이 끝나기 전에티나는 말을 했다. 바스는 입을 벌린 채로 딸의얼굴을 보았다. "이제 결정됐어요. 대회에 출전해 보겠어요. 그러면 할말 없겠죠?"
어리둥절하고 있는 아버지를 뒤로 한 채 티나는 돌아서서 옷을갈아입기 시작했다.

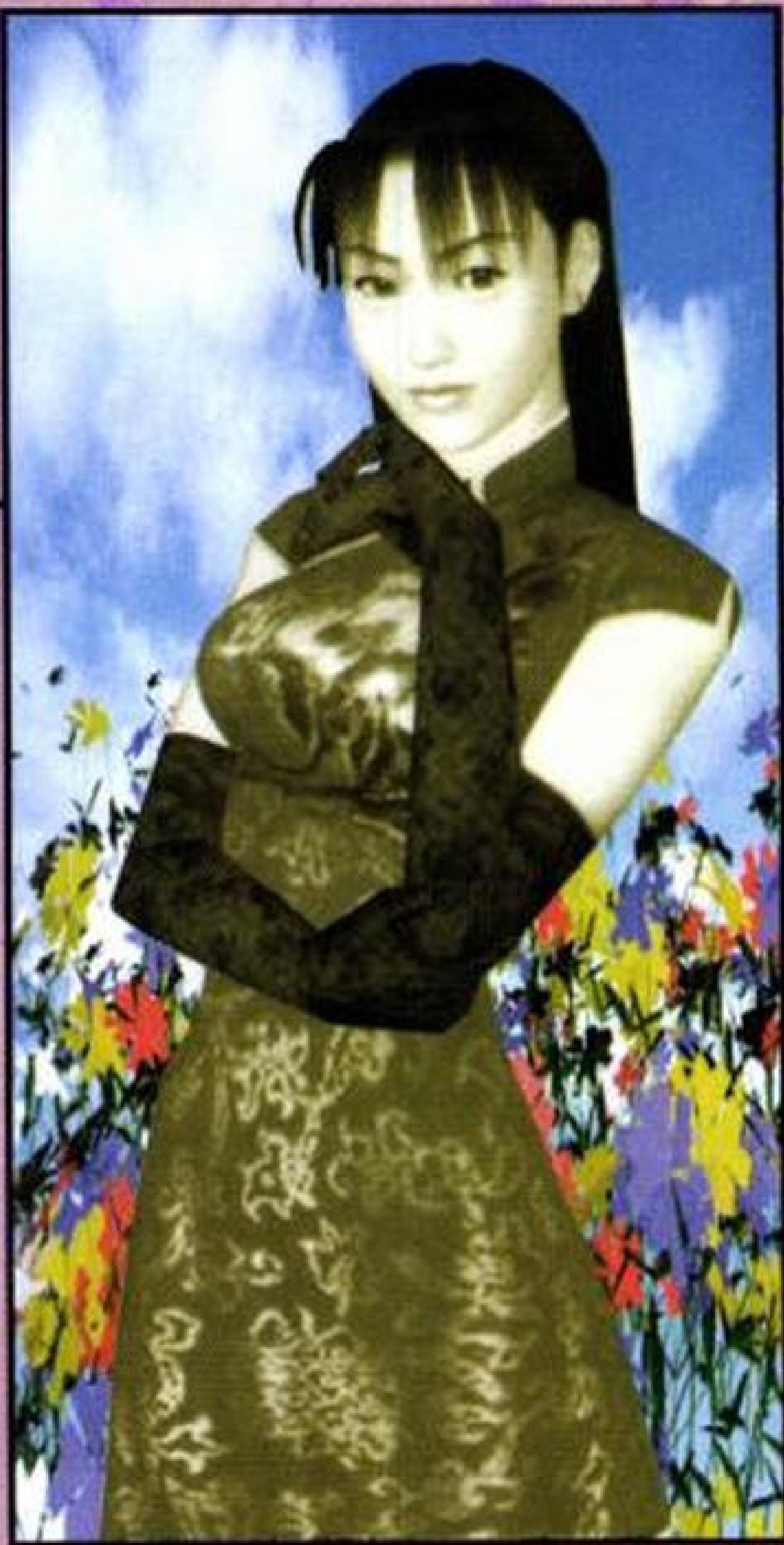
국 적 : 미국
성 별 : 여
나 이 : 22세
생 일 : 12월 6일
혈액형 : O형
신 장 : 169cm
체 중 : 59kg
B-89, W-56, H-89
유 파 : 프로레슬링
직 업 : 프로레슬러
좋아하는 것 : 모든 해산물
취 미 : 사이클링

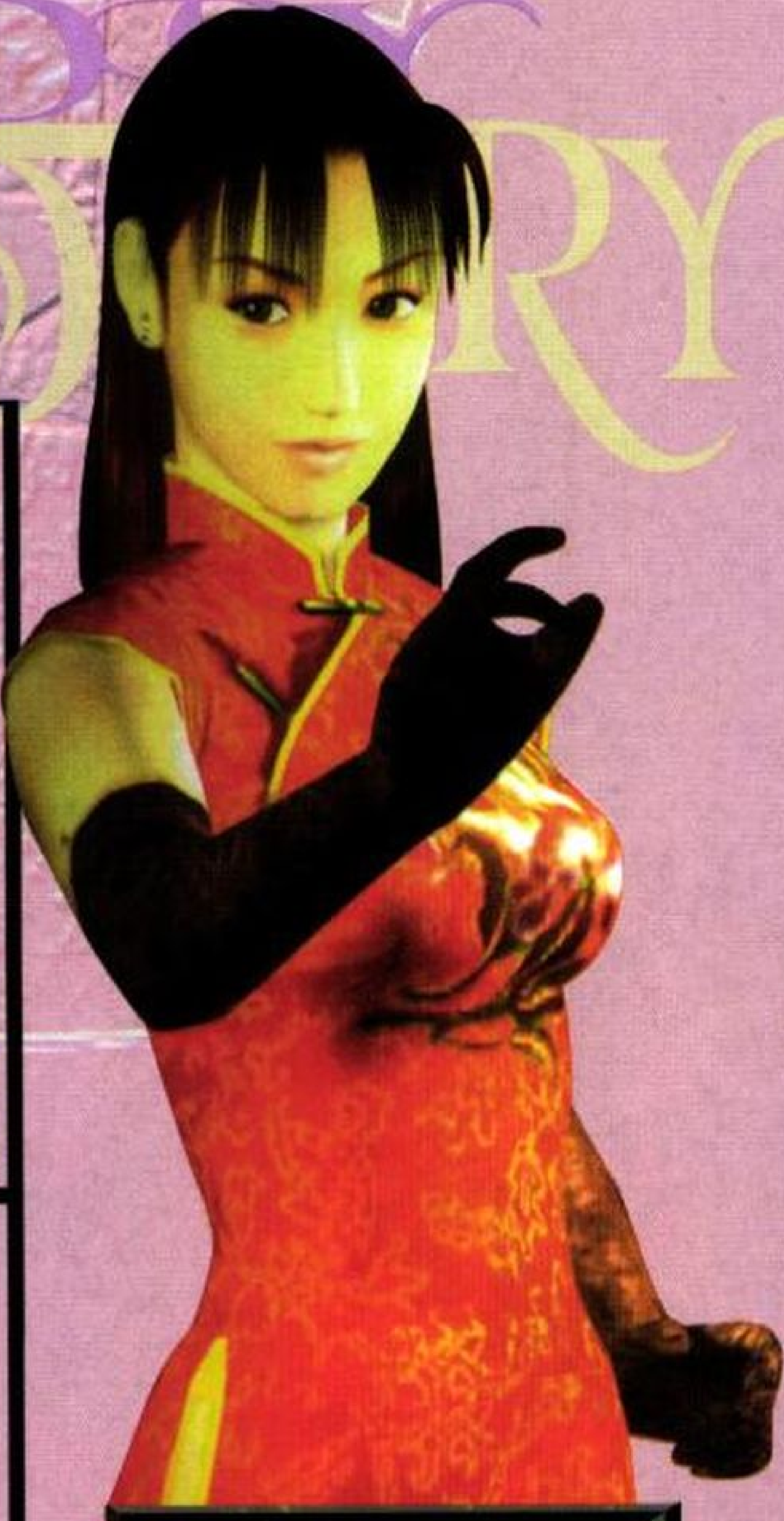
챔프 추천기

- →PP↙ P
- ↘↘P←P
- →K←P


3D
미소녀
HUAYUE
화유에
©KONAMI

화유에(HUA YUE)





나이 : 22세

직업 : 무술가

생년월일 : 1974년 4월 17일

혈액형 : O형

취미 : 여행

신장 : 163cm

몸무게 : 49Kg

B-88 W-57 H-85

좋아하는 것 : 다오샤오 국수

싫어하는 것 : 말많은 사람

챔프 추천기

- PP ↘K ↓ P
- PP ↘KK
- ←→ P+K+G


3D
미소녀
LISA
리사
©SEGA

리사(LISA)

STORY

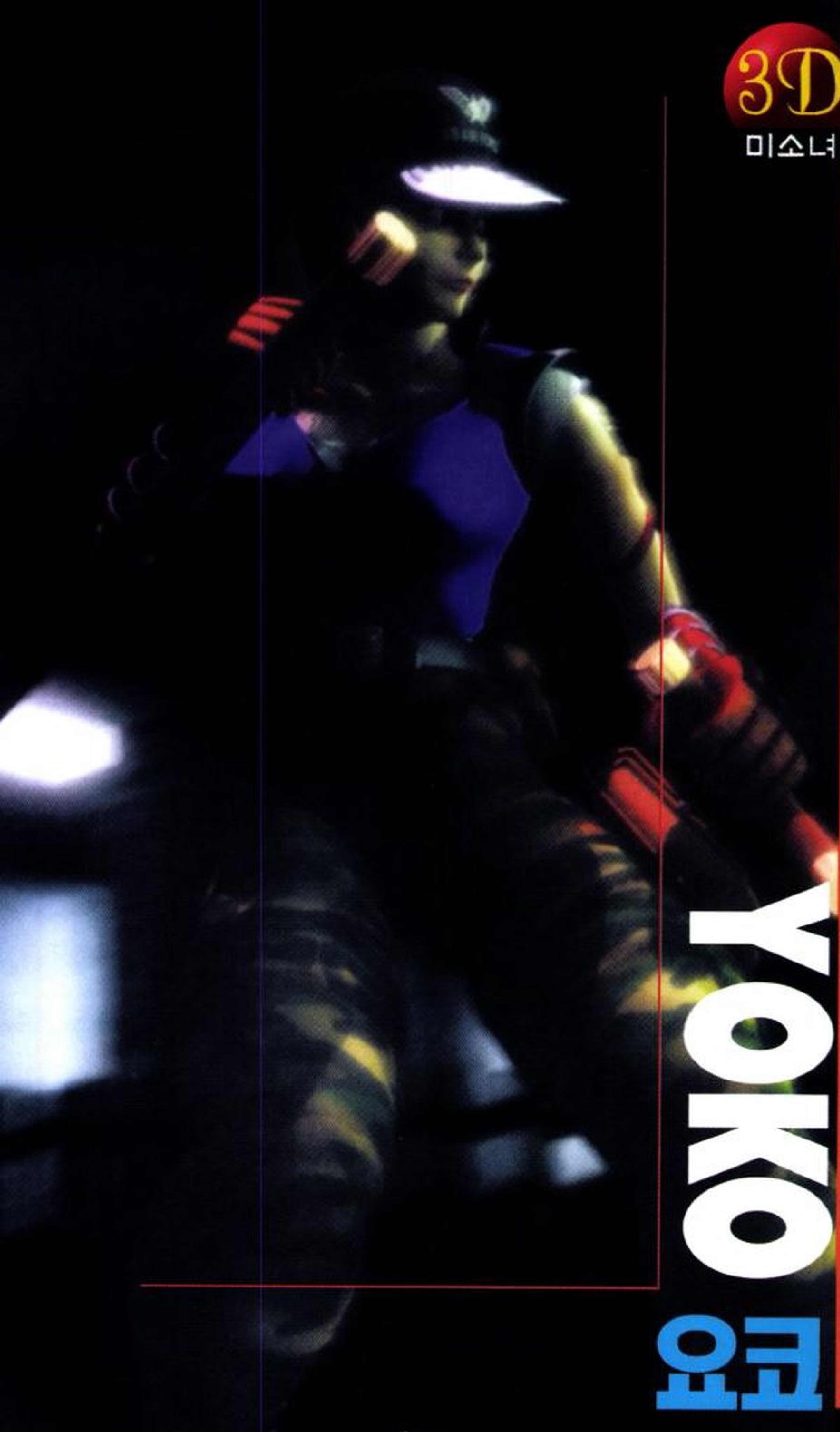
리사는 어린 시절부터 할아버지가 주최하는 건전한 청소년 육성을 목적으로 한 종합 무술을 가르치는 쿠사나미 도장에서 수행했다.
나이는 어렸지만 도장에서는 사범으로 활동했다.
원래 쿠사나미 도장을 계승할 사람은 어머니였지만 도장을 다니고 있던 미국인 변호사 청년과 사랑에 빠져 리사를 낳았다.
그러나 아버지의 일 때문에 리사를 일본에 두고 두사람은 미국으로 간다. 유년시절의 대부분을 할아버지의 손에 의해 자란 탓인지 극도로 제멋대로 구는 개구쟁이 스타일.
도장의 사범이라는 엄격한 입장의 욕구불만은 인터내셔널 하이 스쿨의 친구들과 함께 결성한 밴드 '오키즈'로 발산. 어려운 드럼도 가볍게 치기보다는 파워풀하게 두드리는 것을 즐기는 소녀.



본명 : 쿠사나미 리사
연령 : 17세
신장 : 159cm
몸무게 : 45kg
사용무기 : 더블 스틱
소속 그룹 : 오키즈(밴드)

챔프 추천기

- P+K ↓ K
- ←↘P+K
- ↙ P+K PP



YOKO 요코

©SEGA

요코(YOKO)

STORY

'G-TROOPS'는 원래 서바이벌 게임 친구들이 모인 팀이었는데 '마샬아츠'와 '커맨드삼보' 등 다양한 군대 격투기를 마스터해 군대 격투기 팀으로 변모했다.

서클이라고 하기에는 멤버가 많은 편이고 일대 세력으로 간주되어 이번 사건에 휘말린다. 본래 리더인 요코의 오빠가 어둠의 시합에 참가할 예정이었지만 마지막까지 참가를 거부했기 때문에 레드램에 습격되어 중상을 입고 만다.





그 때문에 실력이 있으면서도 한 번도 외부 무대에서 본 적이 없는 요코가 팀을 위해, 오빠를 위해 할 수 없이 어둠의 시합에 참가하기로 결정한다.

이번에 그룹의 모든 것이 자신의 어깨에 걸려 있다는 것에 부담을 갖고 있기는 하지만 지기 싫어하는 성격으로 언제나 열심히 훈련을 받은 요코. 그러나 실제로는 마음이 따뜻하고 착한 소녀이다.

본명 : 코우노 요코

사용무기 : 톰파

연령 : 20세

신장 : 163cm

몸무게 : 49kg

소속 그룹 : G-TROOPS (서바이벌 게임 팀)

챔프 추천기

■→ K

■→ → P

■→ P+G



©SEGA

나기(NAGI)

STORY

도그마의 리더. 이 그룹은 '세계의 남성들을 글래머한 여성들의 종으로 만들어 버리는 것이 아름답다' 라는 사상을 부르짖는 여성 그룹.
상당히 흉악한 멤버가 있고 소울 크루(SOUL CREW)시대의 우수한 작품과 아무리 훌륭한 사람이라도 여기에는 손을 댈 수 없다고 자신만만해하는 그룹.





그 중에서도 리더인 나기는 일본 유수의 한 재벌 그룹의 딸로서 선천적인 공주병 타입. 그 때문인지 새디스틱과 히스테릭한 성격을 가지고 있다. "DANGEROUS QUEEN(위험한 여왕)"이라고 불리워지며 남성들 사이에서는 두려움의 존재.

소문으로는 소년틱한 요코에게 변태적인 흥미를 가지고 있는 쿠로사와를 죽이고 싶어할 정도로 싫어한다고 한다.

본명 : 호조 나기
사용무기 : 쌍단창
연령 : 23세
신장 : 167.5cm
몸무게 : 52kg
소속 그룹 : 도그마 레이디스

챔프 추천기

■ ↓↓K + G
■ → P + K
■ → PPP


2D
미소녀
ATHENA
아테나
©SNK

아테나(ATHENA)

STORY

당초 이번 대회의 출전을 포기했던 아테나, 켄수, 켄사이 등 3인. 그러나 팬들로부터의 열화와 같은 성원에 힘입어 머뭇거리는 아테나를 켄수와 켄사이가 적극적으로 설득해 결국 출전을 감행한다.





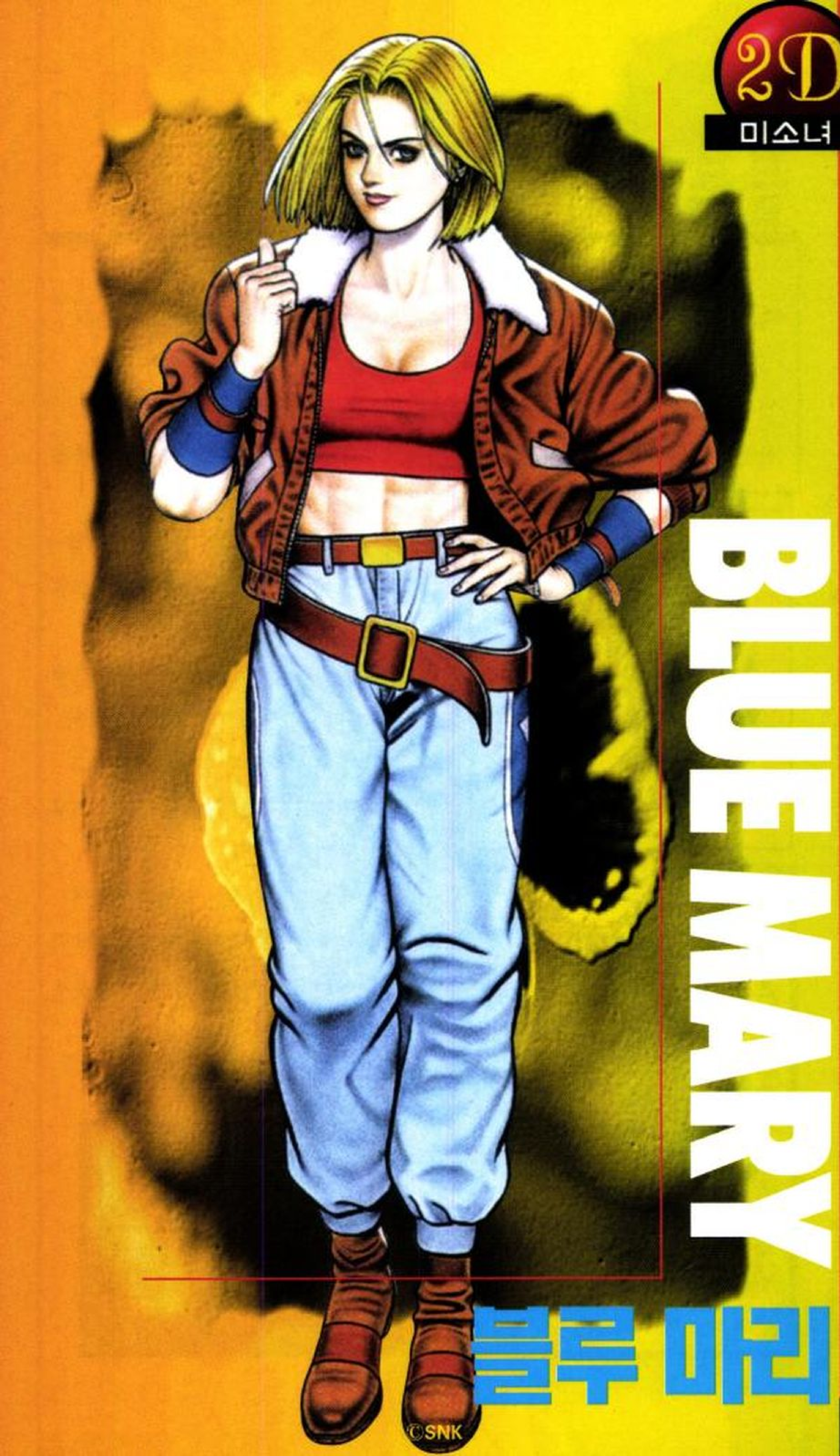
국 적	중국
생 일	3월 14일
나 이	20살
신 장	163cm
체 중	50kg
혈액형	B형
격투기	초능력+중국권법
취 미	별점 보기
즐기는 음식	딸기
특 기	음악
자신의 보물	찻잔
싫어하는 것	벌레

챔프 추천기

■점프중 ←→↘↓↙← +A or C

■↓↘→↓↘→ +A or C

■←→↘↓↙← +A or C


2D
미소녀
BLUE MARY
블루 마리
©SNK

블루 마리(BLUE MARY)

STORY

사우스타운의 기스 타워에서 기스와 빌리 칸이 만났다. 기스는 빌리에게 KOF '97 초대장을 건네면서 야가미 이오리가 출전할 것이라고 넌지시 이야기한다. 이오리에게 원한을 가지고 있는 빌리는 그 순간 흥분했다.

흥분을 가라앉히고 빌리는 기스에게 이오리가 가진 강력한 오로치의 힘에 의문을 제기한다.

그러나 빌리는 그 힘에 두려워하지 않겠다고 맹세하면서 누구와 팀을 이루면 좋겠느냐고 기스에게 물었다.

기스는 야마자키와 블루 마리를 추천했다. 빌리는 야마자키의 도장으로 가서 그에게 우승 상금의 두배를 주겠다고 약속하고 굴욕적인 애원을 하면서 겨우 출전을 허락받는다.

쓸쓸히 도장을 나오는 빌리의 옆에서 그를 위로하며 이오리를 함께 쓰러뜨리자고 하는 한 여자가 있었다. 바로 블루 마리였다.



국 적	: 미국
생 일	: 2월 4일
나 이	: 25살
신 장	: 168cm
체 중	: 49㎏
혈액형	: AB형
격투기	: 커맨드 삼보
취 미	: 오토바이
즐기는 음식	: 소고기
특 기	: 야구
자신의 보물	: 신발
싫어하는 것	: 고양이

챔프 추천기

- ■←↙↓↘→+B or D
- ■↓↙←+B
- ■↓↘→↘↓↙←+A or C


2D
미소녀
LEONA
레오나

레오나(LEONA)

STORY

작전 수행 중에 한 소년을 발견한 레오나는 그 후 과거의 참담한 기억이 되살아나 작전에 미스를 범하게 된다. 그 때문에 근신 처분을 받은 세사람은 랄프의 제안으로 정신상태가 불안정한 레오나의 치료를 위해서 KOF '97에 출전을 결의한다.





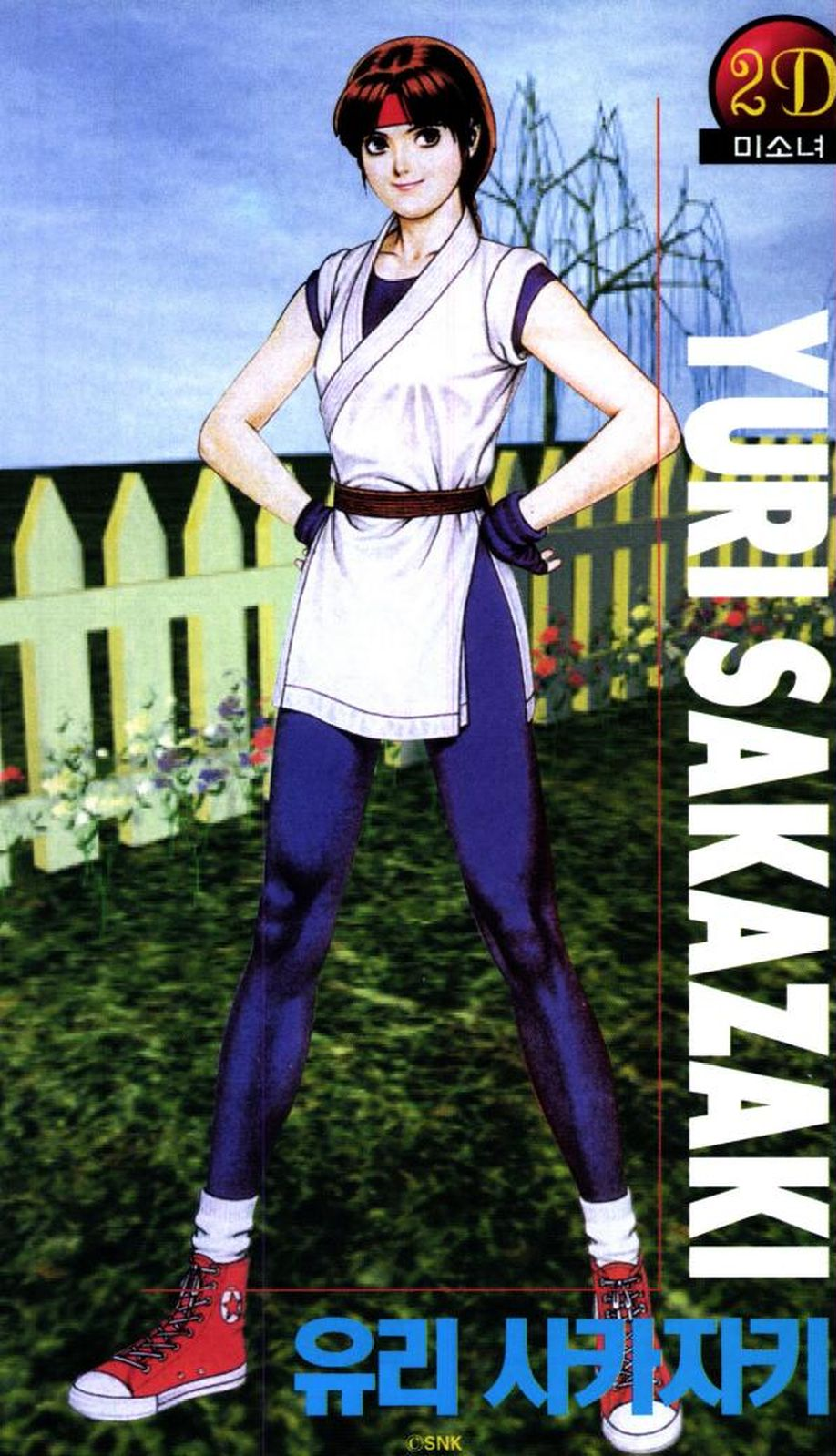
격투 스타일 : 마샬아츠 +
하이데른 암살술

생 일	1월 10일
신 장	176cm
체 중	65kg
혈액형	B형
즐기는 음식	야채
싫어하는 것	피

B-84 W-57 H-85

챔프 추천기

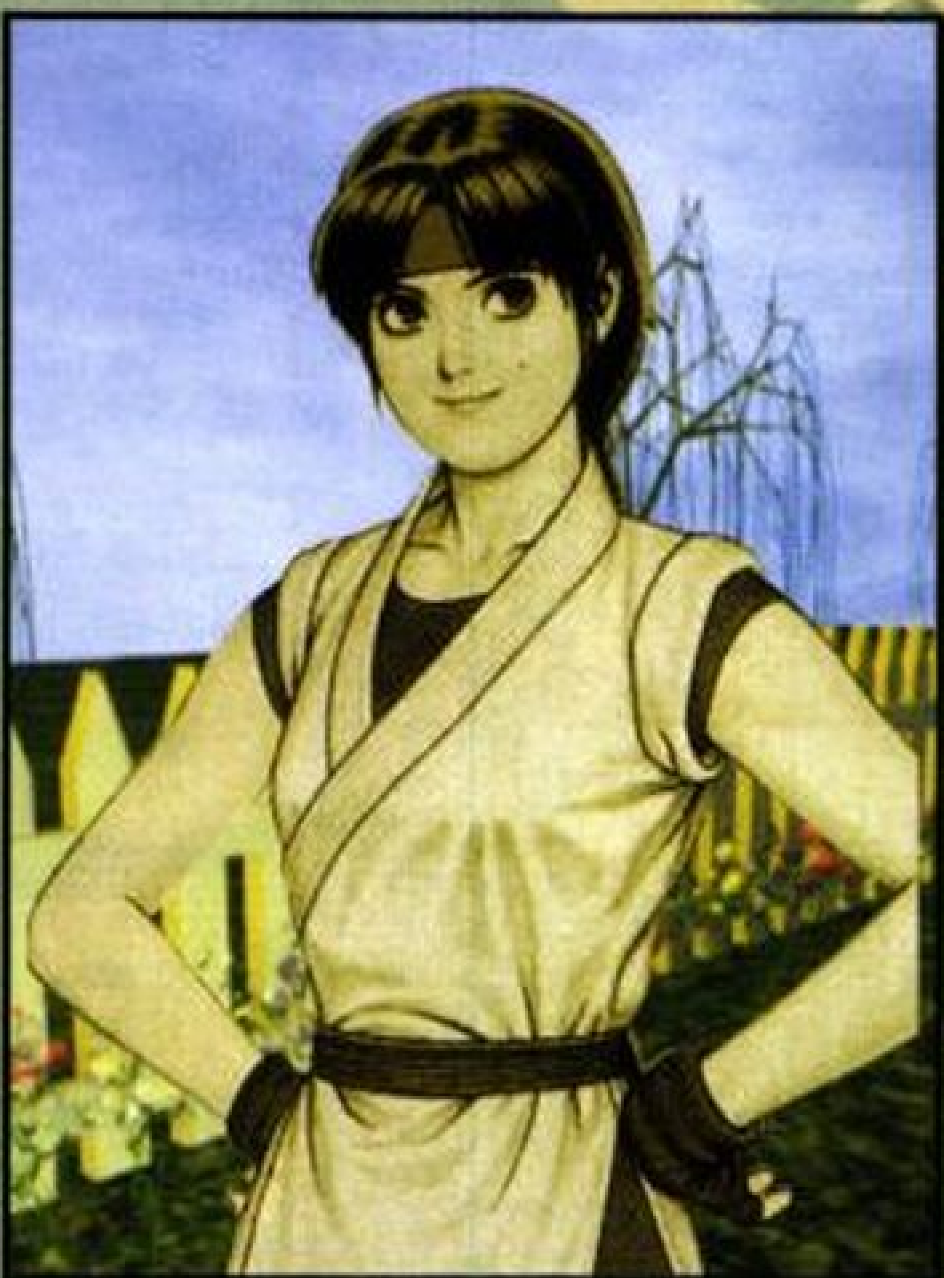
- ■ ↓↙←+A or C
- ■ →↘↓↙+A or C
- ■ ↓↙←↙↓↘→+B or D


2D
미소녀
YURI SAKAZAKI
유리 사카자키
©SNK

유리 사카자키(YURI SAKAZAKI)

STORY

엄청난 죽음의 기능을 가진 남자에 의해 사카자키집안의 극한류도장은 습격당한다. 관장인 타쿠마는 홀로 도장을 망가뜨린 그 남자를 찾으러 떠난다. 그리고 남아있는 료, 로버트, 유리에게 극한류의 위신을 회복시키기 위해 KOF '97에 출전을 지시한다.





국 적	일본
생 일	12월 7일
나 이	22살
신 장	168cm
체 중	50kg
혈액형	A형
격투기	극한류 공수
취 미	노래 부르기
즐기는 음식	카레
특 기	소프트볼
자신의 보물	진주 귀거리
싫어하는 것	대머리

챔프 추천기

- ■→↘↓↙←+C
- ■→↓↙←+B or D
- ■↓↘→↓↘→+A or C


2D
미소녀
KING
킹
©SNK

킹(KING)

STORY

카스미 토도와는 연락이 두절되고 유리 사카자키는 그녀의 오빠들과 출전하게 된다. 팀에 남은 킹과 마이는 이런 이유로 이번 대회에 출전을 거의 포기했다. 그러나 대회 주최자인 치즈루가 자신과 함께 킹 오브 파이터즈에 출전하자는 제안을 하자 킹과 마이는 출전을 결의한다.





국 적	영국
생 일	4월 8일
나 이	26살
신 장	175cm
체 중	58kg
혈액형	A형
격투기	무에타이
취 미	와인컵 수집
즐기는 음식	야채
특 기	당구
자신의 보물	자신의 웃음
싫어하는 것	잭

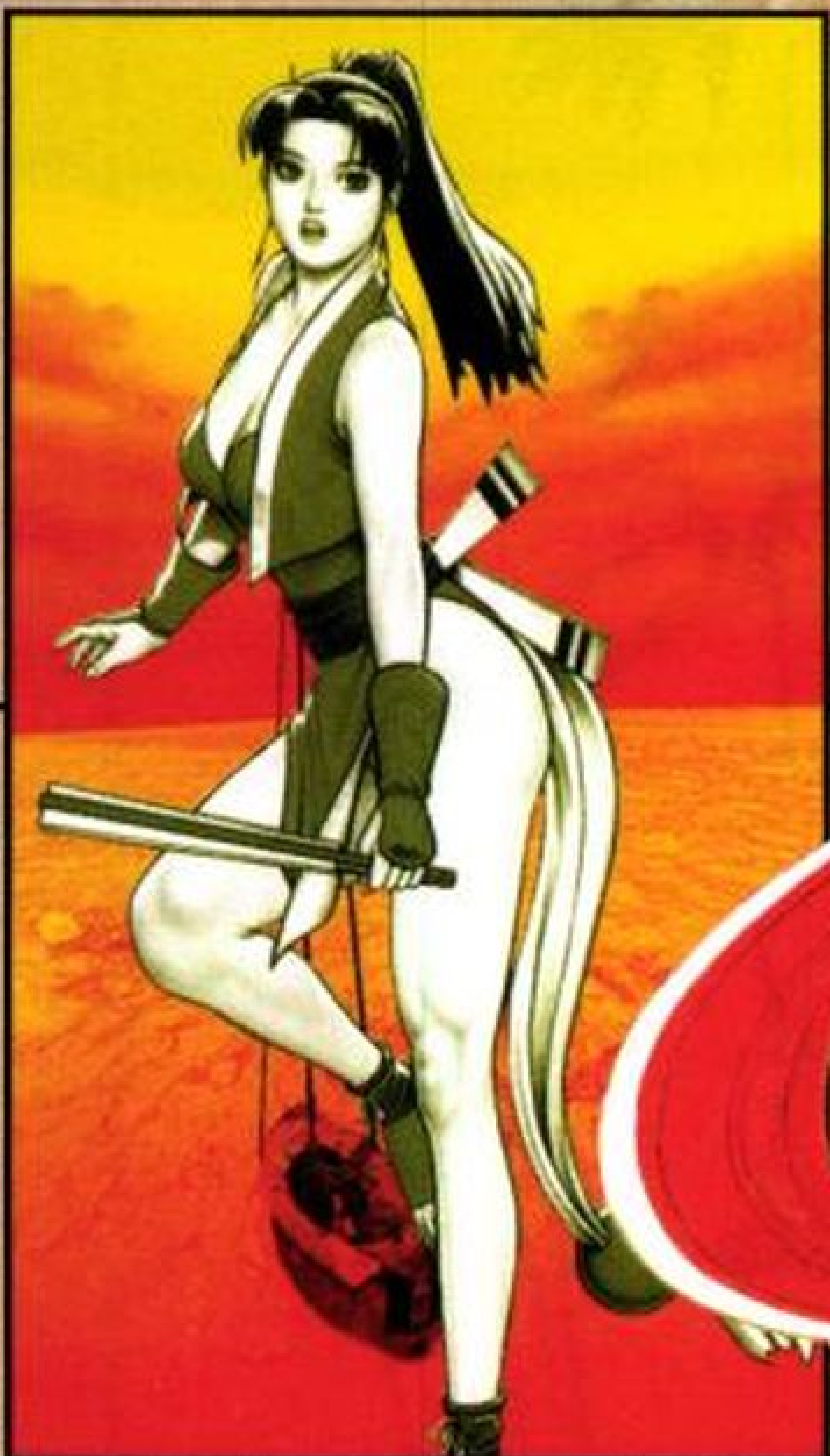
(용호 2의 캐릭터)

챔프 추천기

- ■←↙↓↘→+B or D
- ■→↓↘+A or C
- ■↓↙←↓↙←+B or D


SIRANUI MAI
시라누이 마이
©SNK

시라누이 마이(SIRANUI MAI)





국 적	:일본
생 일	:1월 1일
나 이	:23살
신 장	:164cm
체 중	:50kg
혈액형	:B형
격투기	:인술
취 미	:요리
즐기는 음식	:아무거나
특 기	:부채 춤
자신의 보물	:할머니의 물건
싫어하는 것	:거미

챔프 추천기

- ■←↙↓↘→+B or D
- ■→↓↘+A or C
- ■↓↘→↓↘+A or C


2D
미소녀
SHELMI
셸미
©SNK

셸미(SHELMI)

STORY

나나카세 야시로가 이끄는 뉴페이스팀의 일원으로 크리스와 함께 킹 오브 파이터즈 '97에서 과감하게 데뷔한 셸미. 눈을 가린 긴 앞머리와 뷰티스쿨에서나 볼 수 있는 댄싱 스타일로 강력한 던지기 등으로 인기를 더욱 상승시키고 있다. 이런 류의 캐릭터로서는 이례적으로 인기를 모으고 있다.



국 적	프랑스
생 일	2월 13일
나 이	21살
신 장	173cm
체 중	68kg
혈액형	B형
격투기	타격계
취 미	밴드 + 영화감상
즐기는 음식	생선
특 기	스케이트
자신의 보물	퍼스컴
싫어하는 것	고교 야구



챔프 추천기

- ←↙↓↘→+B or D
- ↓↙←+B or D
- ←↙↓↘→←↙↓↘→+A or C


2D
미소녀
NAKORURU
나코루루
©SNK

나코루루(NAKORURU)

STORY

나코루루는 당술과 웨인컬(관자재 유시술)의 능력을 계승한 집안에서 태어났다.



여러가지 신비한 능력을 갖고 있는 가족 중에서도 나코루루의 능력은 대단했다. 여느때처럼 신에게 기원하고 의식을 해방시켜 대자연의 소리를 듣고 대화를 했다. 대기는 언제나 따뜻하고 부드럽게 그녀를 감싸주었다.

그런데 그녀는 대기 중에서 사악한 파동이 전해져 옴을 느꼈다. 대자연의 조화를 깨뜨리는 존재가 있다고 생각한 나코루루는 보도 치치우시를 갖고 수호새 마마하하, 늑대 시쿠류와 함께 사악한 기운의 근원지를 향해 고향을 떠난다.

유파 : 시칸나카무이 유도무술

무술명 : 보도, 치치우시

생년월일 : 1771년 10월 11일

출생지 : 아이누모시리 카무이코탄

혈액형 : AB형

신장 : 5척 1촌

B/W/H : 73/50/82

취미 : 자연의 소리를 듣는 것

보물 : 치치우시(아이누의 전사였던 아버지의 형상)

좋아하는 것 : 카무이코탄 숲과 동물들

싫어하는 것 : 자연을 오염시키는 나쁜 놈



챔프 추천기

■ ↘↓↙←→↓↘+BC

■ →←↙↓↘→+A

■ →↘↓↙←+베기


2D
미소녀
CHARLOTT
샤를롯트
©SNK

샤를롯트(CHARLROTTE)

STORY

1780년대. 프랑스는 극히 소수의 상류 귀족들이 사치와 호화를 누리면서 지내고 있었다. 마을에는 빵 한조각도 얻을 수 없어 굶어 죽는 사람이 적지 않았음에도 불구하고...

샤를롯트는 귀족 출신이었지만 그렇게 높은 신분은 아니었고 특권 계층이 정권을 잡고 있는 것에 의문을 품기 시작했다. 그 때문인지 사교계에도 흥미를 갖지 못하고 검의 수련과 여우 사냥에 힘써 영지의 농민들의 삶에 접하는 것을 즐겼다. 그런 샤를롯트에게 농민들은 호감을 갖고 신뢰했다.

그런데 갑자기 각지를 습격해 온 이변이 암흑신의 짓임을 알고 샤를롯트는 나라와 민중을 구하기 위해 여행에 나서게 된다. 물론 자신의 실력도 알기 위해서...



유파 : 없음
무기명 : 라롯슈
생년월일 : 1761년 2월 4일
출생지 : 프랑스
혈액형 : B형
신장 : 72인치
체중 : 105 본드
B/W/H : 86/55/89
보물 : 첫사랑의 남성의 초상화
싫어하는 것 : 쥐
콤플렉스 : 자존심이 강해 주위 사람들의 마음을 상하게 하는 것
존경하는 사람 : 무인인 아버지

챔프 추천기

■↙↓↘+베기
■→↓↘+베기
■→↘↓↙←+B


2D
미소녀
LIMURURU
리무루루
©SNK

리무루루(LIMURURU)

STORY

리무루루는 언니 나코루루에는 미치지 않지만 무녀로서의 힘을 갖고 있었다. 아직 미숙한 그녀는 언니를 본받으려고 카무이코탄에 흘러 들어온 대자연의 소리에 귀를 기울여 매일 수행에 임한다. 나코루루가 미묘한 공기의 흐름에서 사악한 자의 존재를 느꼈을 때 리무루루도 자연을 혼란시키는 그림자를 느끼고 '이 사악한 기운은 아마쿠사...'라고 생각했다. 그에 의해 붕괴되려는 자연을 지키고 마성을 쓰러뜨리기 위해 리무루루는 얼음의 정령 콘루와 함께 여행에 나선다. 언니 나코루루를 조금이라도 돕기 위해...



유파 : 시칸나카무이 유도무술

무기명 : 하하쿠루

생년월일 : 1774년 7월 6일

출생지 : 아이누모시리 카무이코탄

혈액형 : B형

신장 : 5척

B/W/H : 70/49/81

취미 : 정령의 소리를 듣는 것

보물 : 언니에게 받은 머리 장식

싫어하는 것 : 아마쿠사

콤플렉스 : 어린애 취급당하는 것

존경하는 사람 : 언니인 나코루루



챔프 추천기

■←↙↓+A

■→↓↘+A

■→↘↓↙←(2회)+CD


2D
미소녀
CHUN LI
춘리
©CAPCOM

춘리(CHUNLI)

STORY

춘리는 크게한숨을 쉬고 그대로 침대로 쓰러졌다. 행방불명된 아버지를 찾기 위해 용감하게 인터폴의 형사가 된 춘리였지만 조사는 이렇다할 진전을 보이지 않고 그저 세월만 지나갔다.

그러던 중, 춘리의 마음 속에는 떠나야겠다는 생각이 일었다. 때로는 최악의 상황까지 뇌리에 스쳐 지나갔다.

"아버지... 지금 도대체 어디서 무엇을 하고 있습니까..."

춘리는 시트를 붙잡고 울었다. 그러나 눈을 감자 쏟아져오는 전신의 피로가 이윽고 그녀를 잠의 세계로 끌고 갔다. 갑자기 전화가 울렸다. 그냥 그대로 자고 싶었지만 곧 전화를 받았다. 그 전화는 남자의 목소리였다.

"지금 좇고 있는 사건의 뒤에는 네가 상상하는 것 이상의 큰 것이.. 상당히 큰 마약조직이 움직이고 있다. 그리고 그 조직은 모든 권력이란 권력은 다 쥐고 있다. 물론 경찰의 상층부 까지도... 가까이 오는 자를 기다리는 것은 죽음뿐이다... 조심해라..."

도대체 누가... 춘리는 수화기를 붙잡은 채 움직일 수 없었다. 이 수수께끼의 전화가 계기가 되어 춘리는 움직이기 시작했다.

그러나 한편으로 그것은 춘리를 결코 알 수 없는 암흑의 재앙으로 말려들게 하고 있는 것이기도 했다.



신장 : 169cm

B/W/H : 84/59/80

혈액형 : A형

챔프 추천기

- ← 모아서 → + K(1~3)
- ↙ 모아서 ↘ ↙ ↗ + K(1~3)
- ↓ ↘ → ↓ ↘ → + P(1~3)



CAPCOM

로즈(ROSE)

이전부터 무언가 불안정한 공기를 느껴왔다. 그것은 사악한 의지의 힘, 모든 것을 지배하려는 악의 파워. 그 힘이 바로 '소울 파워'라는 그녀 자신에게도 존재하는 것이었지만 그것은 그녀의 것과는 완전히 다른 것이었다. 어느 날 그녀는 꿈을 꿨다. 푸르고 차가운 증오의 불꽃이 세계에 퍼지는 것을. 지옥의 업보가 큰 혼이 되어 모든 것을 불태워버리는 광경을...

그것은 실로 공포였다. 그녀 자신이 두려워했던 것인 '소울 파워'에 의한 큰 불꽃을 암시하는 것이었다. 그 악몽을 꾼 다음날 그녀는 혼자서 생각했다. 이상한 예감이었다. 꿈이 현실이 되기 전에 막지 않으면... 그러나... 그때 갑자기 사악한 기를 느꼈다. 그것은 차츰 이 장소로 가까이 오는 것 같았다. 그녀는 급히 문을 열고 집 앞으로 뛰어갔다.



그러나 그곳에는 아무 것도 이상한 것이 없었다... 아니! 그것은 확실히 이쪽으로 오고 있다! 그녀는 한번 더 정신을 집중했다. 수십대의 차가 그녀에게 맹렬한 스피드로 달려왔다. 그녀는 문득 그 차들 속에서 한 붉은 군복에 몸을 싼 남자가 타고 있는 것을 봤다. 푸르고 흰 오라를 몸에 감고 있는 그 모습은 악몽 그것이었다. 그녀는 그를 응시했다.

그 순간, 군복의 남자가 돌아봤다. 그녀를 발견하고 이상한 웃음을 띄우면서...

로즈는 스승의 말을 기억해 냈다. "언젠간 반드시 너는 격투의 장으로 발을 옮기게 될 것이다... 잊지 마라. '소울 파워'는 너에게 강력한 무기이기도 하고 극복할 수 없는 약점이기도 한 것을..." 이윽고 그녀는 이 말의 의미를, 잔혹한 운명과의 싸움 속에서 알게 된다.

신장 : 178cm

체중 : 54kg

B/W/H : 96/57/86

혈액형 : ?

챔프 추천기

- ■ ↓↙←↓↙←+P(1~3)
- ■ ↓↘→↓↘+P(1~3)
- ■ ↓↘→↓↘+K(1~3)


2D
미소녀
SAKURA
사쿠라

사쿠라(SAKURA)

사쿠라의 학교 친구인 치토세 케이는 사쿠라가 힘세 보이는 남자만 발견하면 "저와 스트리트 파이트 하실래요"라고 말하는 위험천만(?)한 행동에 깜짝 놀랐다. 사쿠라의 이상한 행동은 이번이 처음이 아니었지만 요즘들어서는 정말로 이해할 수가 없었다. 아무래도 학교에 가는 도중에 스트리트 파이터(라고 사쿠라가 부르는 격투청년)에 흥미를 가진 것 같고 자신도 해보고 싶다고 말했었다. 어느날 두사람의 앞에 3인의 대학생 풍의 남자들이 히죽거리며 다가와 얘기를 걸어왔다. 확실히 날라리들이었다. 케이는 사쿠라의 손을 잡고 그곳을 벗어나려 했다.

"어이쿠!" 2인을 포위하는 남자들. 주위를 살펴보니 인기척이 뜸한 골목에 들어와 버렸다. 도망치려 하는 케이를 남자들 중 한명이 잡았다. "도와줘!"

"잠깐 당신들은 3명이고... 인질을 잡고.. 그런건 전혀 스트리트 파이트가 아네요!" 사쿠라는 허리를 굽히는 자세를 잡고 상반신에 힘을 주었다. 남자들은 그 모습을 재미있다는 듯이 보고 있었다. "간다앗!" 기합소리와 함께 사쿠라는 피겨스케이트의 스핀과 함께 빙글빙글 돌았다. 케이를 잡고 있는 남자쪽으로 서서히 접근해간다.

"뭐야. 그건" 웃어대는 남자들. 그러나 그 직후 사쿠라의 회전킥이 케이의 머리를 비껴서 남자의 머리에 정통으로 맞았다.

쓰러지는 남자. 나머지 두사람은 2명은 멍하게 있었지만 케이가 큰소리를 질러 도움을 청하자 도망갔다. "이젠.... 쓸데없는 짓은 하지 말라고"

"음...이상해. 예정대로라면 공중에서 연속으로 퍽퍽 찬 다음 발차기로 끝이 나는 거였는데"

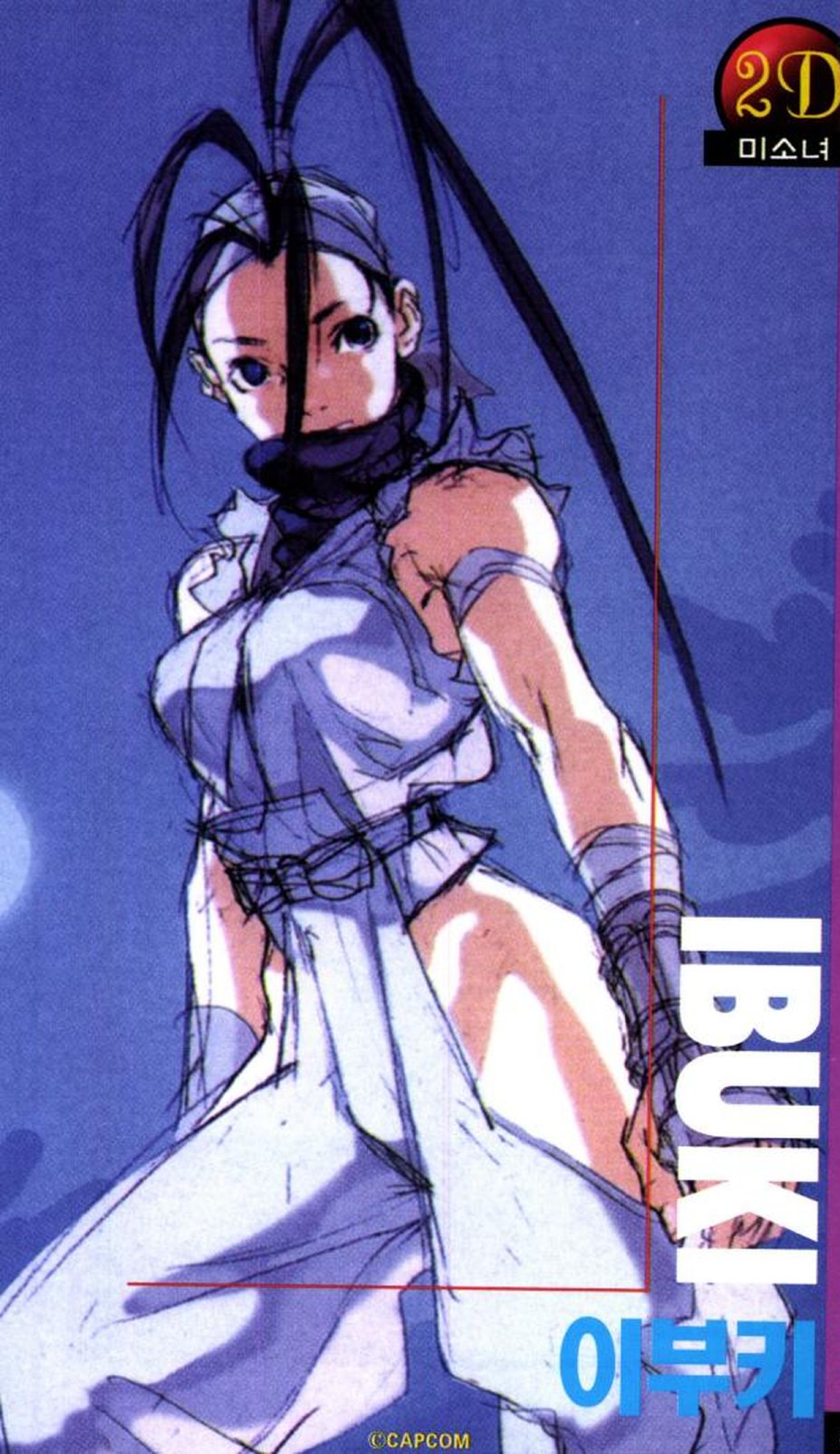
머리를 쥐어싸는 케이. 그곳을 황급히 빠져나오면서 사쿠라가 가진 흥미의 대상이 빨리 바뀌기를 바랄 뿐이었다.



신장 : 157cm	
체중 : 42kg	
B-80, W-60, H-84	
혈액형 : A형	

챔프 추천기

- ↓↘→↓↘→+P(1~3)
- ↓↘→↓↘+K(1~3)
- ↓↙←↓↙←+K(1~3)


2D
미소녀
IBUKI
이부키
©CAPCOM

이부키(IBUKI)

STORY

어느 산간 지방의 조그마한 마을에서 사는 여자 고교생. 그렇지만 이 마을은 실제로 전국시대 때부터 지금까지 명맥을 유지해 온 닌자의 마을이었다. 그런 이유에서인지 이부키도 유치원에 들어가자마자 친구와 함께 수련에 힘썼다. 일본 고대 무도를 종합한 닌자 체술을 구사하는 그녀는 예리한 몸 동작으로 상대의 의표를 찌르고 급소에 필살기 공격을 하는 파이터였다. 그러나 아무리 닌자라고는 하지만 보통의 여학생이기도 한 그녀는 청소년 아이돌 스타를 좋아하는 일면도 갖고 있다.





본명 : 이부키
신장 : 155Cm
체중 : 42Kg
나이 : 15세
직업 : 여자 고등학생
무술 스타일 : 일본 고무술 + 인술
좋아하는 것 : 아이돌 스타
B-85 W-52 H-87

챔

■←↙↓↘→+K

■→↓↘→↓↘+P

■→↘↓↙←+P


2D
미소녀
MORRIGAN
모리건
©CAPCOM

모리건(MORRIGAN)

STORY

모리건의 보호자(?) 베리올의 몰락 후, 그녀는 '마왕'의 칭호를 받는 자격을 포기하고 그 전처럼 편안한 생활을 선택했다.
마왕이 되어서 따분한 세월을 보내는 것은 싫었다.
계속해서 데미트리와 결전하고 있을 때 그녀의 성이 갑자기 어두운 공간 '마차원'으로 날라가 버렸다.
"굿 타이밍이네... 새로운 놀이 장소가 필요했는데..."
뭔가 잃어버린 듯한 것이 돌아온 것 같은 느낌. 어딘가에서 들여오는 슬픈 듯한 소리가 그녀의 가슴에 뜨겁게 울린다.





출신지 : 스코틀랜드
태어난 해 : 1678년
신장 : 172Cm
체중 : 58Kg

챔프 추천기

■(접근해서)→↘↓↙←+중P or 강P
■공중에서 ↓↘→+PP
→↘↓↙←+K



©CAPCOM

펠리시아(FELICIA)

STORY

"뮤지컬 스타가 된다..." 펠리시아의 소원은 드디어 이루어져 그녀의 환경을 일시에 바꿔 버렸다. 노래하고 춤추고 관객과 즐거운 시간을 보내는 멋진 생활.
그러나 세상에는 자신처럼 고아인 사람도 많이 있다.
"어떻게 하면 모두 행복하게 될 수 있을까?" 문득 이런 의문이 생겼는데 갑자기 누군가의 힘으로 그녀의 혼은 멀리 '마차원'으로 소환되고 만다. 이유도 모른 채 이상한 곳으로 가고 있는 펠리시아.
그렇지만 앞으로 계속 진행할 수밖에 없다. 행복은 자신의 힘으로 만들어야 한다고 엄마에게서 배웠기 때문에...





출신지 : 미국
태어난 해 : 1967년
신장 : 168Cm
체중 : 58Kg(고양이 4.1Kg)

챔프 추천기

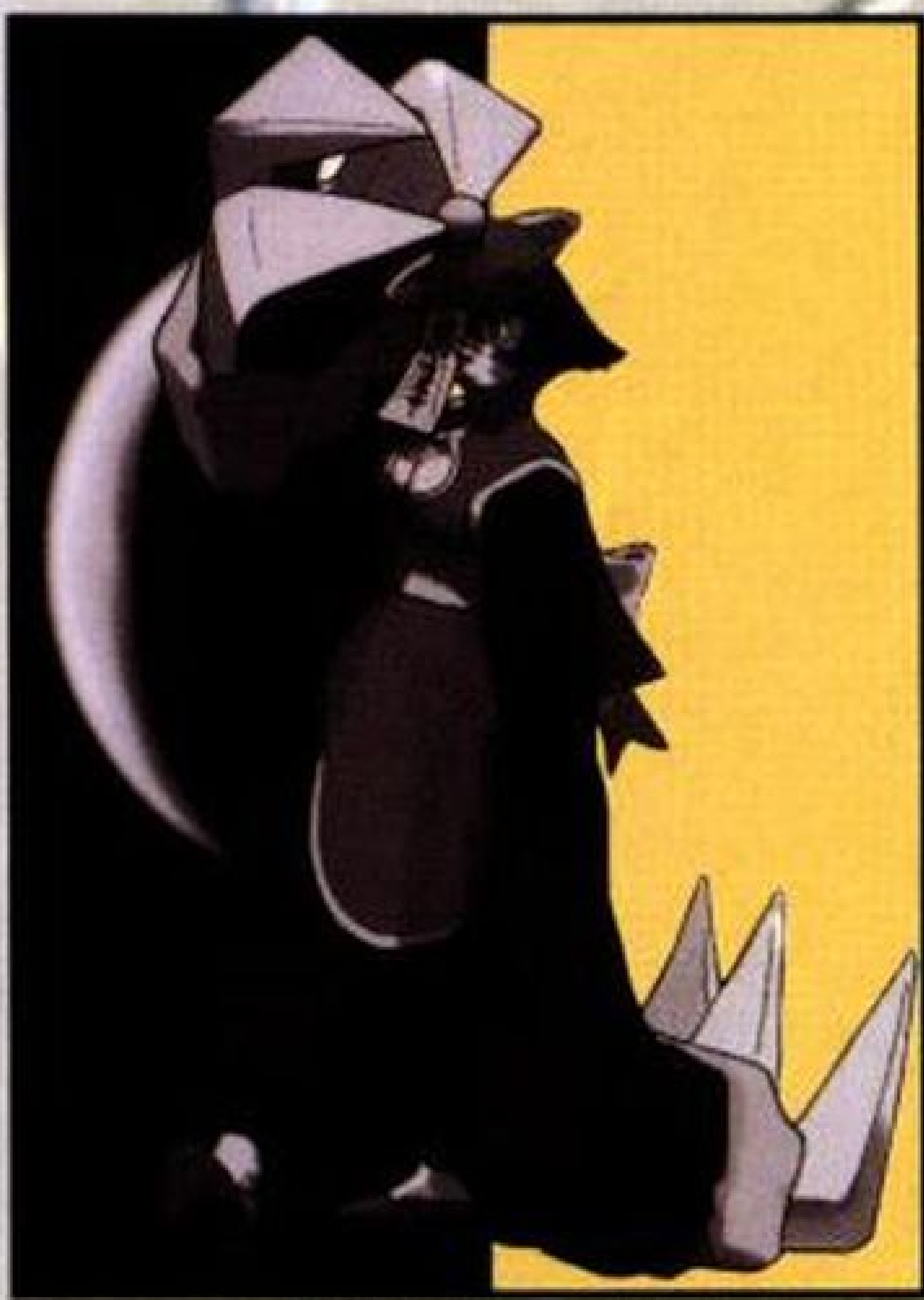
- ■→↓↘+P
- ■→↓↘+PP
- ■→↘↓↙←+KK


2D
미소녀
레이레이
©CAPCOM

레이레이(LEI LEI)

STORY

어느 나라에 살고 있는, 사이가 좋은 어느 쌍둥이 자매. 두 사람은 16세의 생일 밤에 같은 꿈을 꾼다. 다음날 아침 이상한 힘이 움직이는 것을 느끼고 얼굴을 마주 본다. 그리고 그날 밤 두사람은 이번에는 악몽 때문에 의식 불명상태가 된다. 눈깜짝할 사이에 그녀들의 의식은 알지 못하는 공간으로 날아간다. 의식에 새겨진 전세의 능력...'이형전신의 술'에 의해 파워를 다시 얻는다. 이 세계에서 되돌아가기 위해서는 레이레이자매가 힘을 합치지 않으면 안된다고 생각한 두사람은 자신들의 능력에 의심을 품으면서도 마물의 어둠 속으로 전진한다.





본명	레이레이
생년월일	1730년
출신지	중국
신장	155Cm
체중	43Kg
B-83 W-59 H-86	

챔프 추천기

- ■(공중에서)↓↙←+PP
- ■→↘↓↙←+중P or 대P
- ■소K대K중P중P↑



©CAPCOM

릴리스(LILITH)

STORY

모리건의 생일날, 마(魔)와 베리올에 의해 봉인된 마력의 일부. 자신의 능력을 제어하지 못하고 자멸해 버렸다. 300년의 세월이 지나 그 마력은 봉인의 어둠에서 혼이 되어 마계에 서서히 생기는 모리건을 발견한 또 한명의 인격, 릴리스가 되었다. 제다는 릴리스의 마음에 들어가 '가치있는 혼' 수집을 위해 '덧없는 몸'을 주고 협력을 재촉한다. "드디어 하나가 되는군... 실제의 몸하고..."

제다의 간계로 인해 받은 얼마 되지않는 시간에 릴리스는 혼의 모든 것을 건다.





본명 : 앤스랜드

생년월일 : 불명

출신지 : 마계 봉인 공간

신장 : 168Cm

체중 : 54Kg

B-74 W-59 H-83

챔프 추천기

- ■→↘↓↙←P
- ■공중에서 ↓↘→+P
- ■→↓↘+PP



BULLETA
바렛타

©CAPCOM

바렛타(BULLETA)

STORY

사랑도 용기도 '돈' 앞에서는 무가치하다라는 인간들의 현실 세계에서 이같은 상식을 부정하는 사람은 없다. 어린 다크 헌터 '바렛타' 도 그 철칙에 충실한 소녀였다. 어느날 일을 하다가 갑자기 그녀는 수수께끼의 공간에 빨려 들어간다. 그곳은 마계. 명왕 제다가 만들어 낸 폐쇄공간 '마차원'이었다. 다크 스토커즈와 같은 어두운 마음을 갖고 있다고 인정된 것이다.



망설일 틈 없이 빨리 마물들을 일망타진할 계획을 세우는 바렛타.

"우후후후... 모두를 내 먹이로.... 오랫만에 큰 벌이가 되겠어..."

본명 : 불명
나이 : 10세 - 14세 추정
출신지 : 북유럽
신장 : 142Cm
체중 : 37Kg
B-74 W-58 H-75



챔프 추천기

■→↘↓↙←+P
■←모아서 →+PP
■→↓↘+PP

다테 쿄코(伊達 杏子)

세계 최고의 사이버 미소녀



가수, 배우, 애니메이션과 게임 캐릭터. 최근 "아이돌"이라고 불리워지는 여성은 무수히 많다. 그러나 이들과는 또 다른 컨셉으로 태어난 한 사람, 새로운 아이돌이 있다. 그녀의 이름이 바로 「다테 쿄코」 이다.

"어쨌든 쿄코라는 아이가 있다는 것을 세상에 알리고 싶습니다. 텔레비전과 컴퓨터 속에서만이 아니라 여러분의 마음 속에 확실히 '있다' 라는 실감을 주고 싶습니다"

'일본 최초의 CG 아이돌' 이라고는 하지만 올해 겨우 16세. 그녀의 매니저 사무소 측의 뜨거운 반응에 비해 정작 본인은 냉정하다. "요즘에는 게임에 나오면 대단한 인기를 얻고 있지 않습니까? 그것에 관해 조금은 알 것 같은데 '제가 준이나 사라보다도 훨씬 인기있는 존재에'라니 상당히 부끄럽습니다" 생긴 것과는 달리 성격이 괄괄한 편인 그녀는 자신에 있어서 가장 마음에 드는 부분이 스포츠 선수와 같은 강인한 체력이라고 말한다.

"춤은 이웃에 살고 있었던 외국인과 놀거나 어릴 적부터 아버지를 따라 다녔던 라이브 하우스에서 자연스럽게 몸에 익힌 겁니다." 다테쿄라고 불리우는 애칭은 귀여운 느낌이라서 마음에 들지만 '킴택' 이라느니 '콩콩' 이라고 불리는 것은 정말 싫다고 한다.

앞으로는 가수로서 열심히 활동하겠다는 쿄코. 그녀의 염원인 일본 가수들의 최고의 무대 "홍백전 출전"의 꿈을 이루고 일본뿐 아니라 전세계를 '쿄코 신드롬'으로 석권하는 그런 날이 언젠가 올 지도 모르겠다.

PROFILE

생년월일: 1979년 10월 29일 생
출신지: 일본 동경
혈액형: A형
신 장: 163cm
체 중: 43kg
B-83, W-56, H-82
특기: 모든 스포츠, 댄스, 일러스트 그리기
존경하는 사람: 머라이어 캐리
좋아하는 배우: 크리스찬 슬레터

• 목생시 안에있는 패스트푸드점에서 아르바이트를 하고 있던중 현재의 소속 사무소에 스카웃되었다.



GAME CHAMP

JANUARY 1998 특별부록

주·제우미디어